女の子のカラダの描き方

キャラ骨と肉感をつかんで
セクシーな女の子を描く

林 晃 (Go office)



女の子のカラダの描き方

キャラ骨と肉感をつかんで
セクシーな女の子を描く

林 晃 (Go office)



はじめに

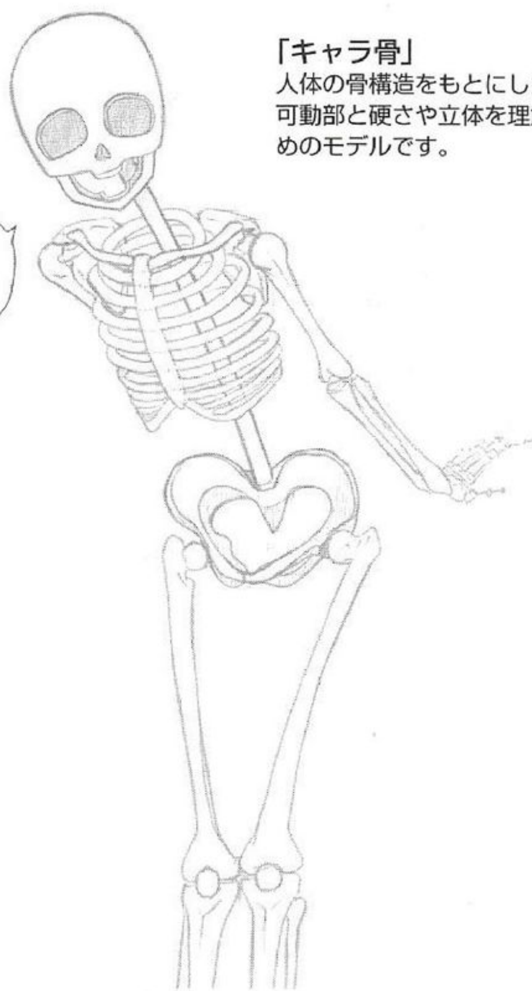
女の子のカラダは柔らかい肉に覆われているので、曲線を主体に描かれます。でも肉感の柔らかさは、身体の表面に現れる鎖骨や関節部の「硬い骨の表現」のコントラストによって引き立てられ、キャラの存在感や魅力が生まれます。

「肉感」を生み出す要素

1. カラダのアウトラインをつくり出す「肉の起伏」表現
   …おもに曲線的な線を用います。
2. 首もとの鎖骨や手足の関節表現
   …おもに直線的な線を用います。



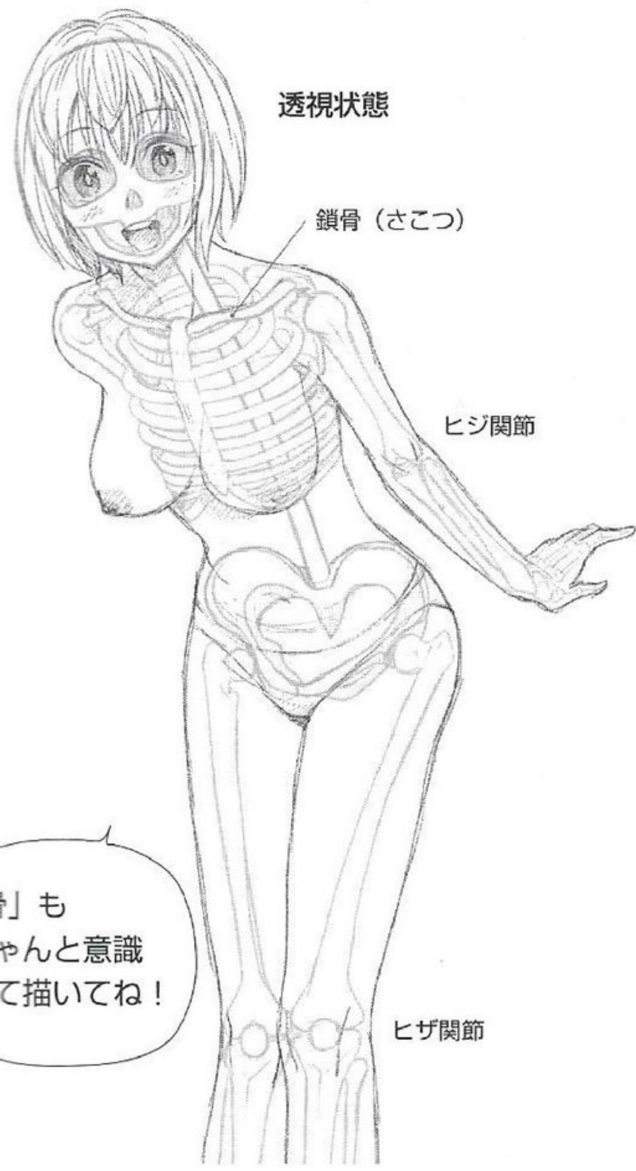




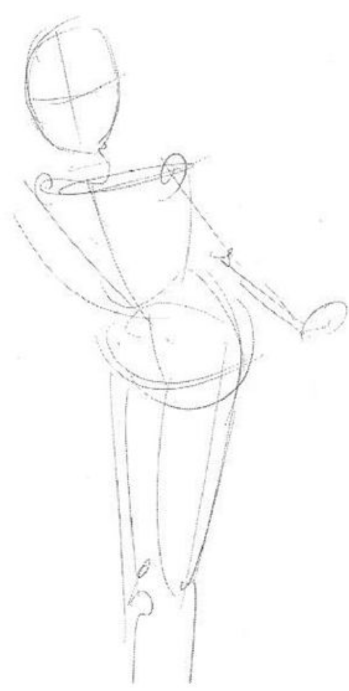
「キャラ骨」
人体の骨構造をもとにしたもので、可動部と硬さや立体を理解するためのモデルです。

骨表現のない場合

鎖骨とヒジ、ヒザの関節表現をしない場合。アウトラインは「女の子のカラダ」ですが、プラスチックやビニールなどの「硬い素材」で形だけつくられた印象になり、肌の柔らかさが遠のきます。



作画手順の中の「骨」と「肉」



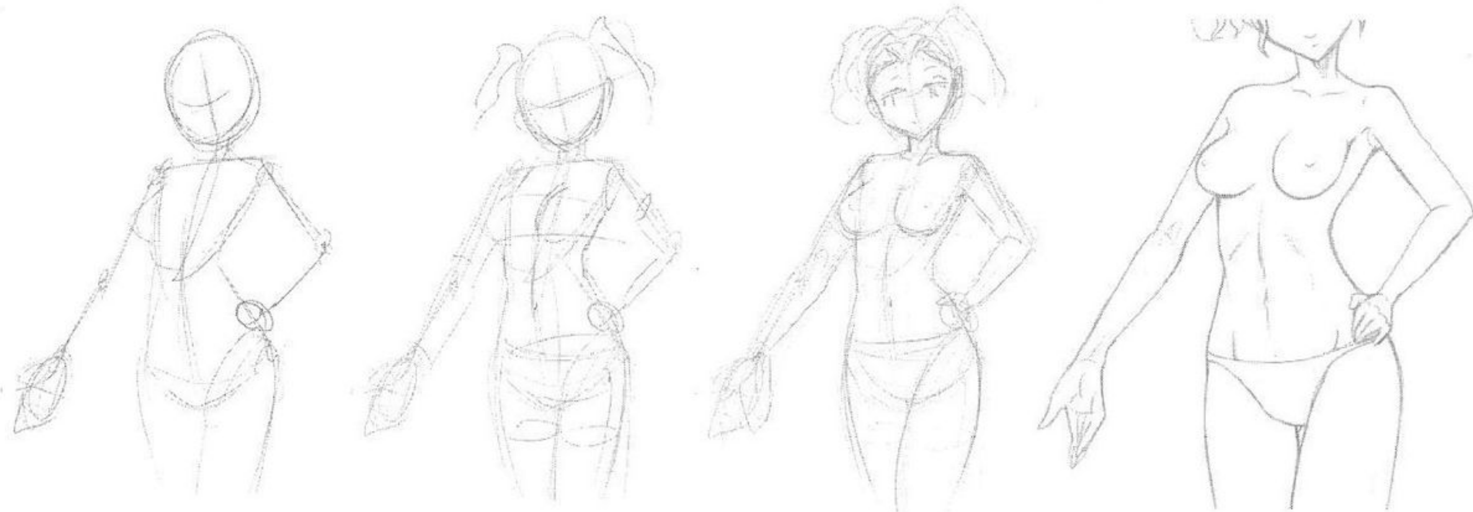
アタリ。描きたいイメージ（ポーズ）を大づかみに描きます。姿勢を主体にしたもので、「全体のイメージ」（シルエット）を最初に描きます。この段階で背骨や肩、関節などの位置がざっくり描き込まれることもあります。



ラフ。アタリの上にヘアスタイルやポーズのイメージを大づかみに描くもので、作画技法上は文字通り「肉づけ」という言葉が用いられることもあります。

※アタリからラフへ進むことや、最初からラフや、表情を描き込みながら進めることもあります。作画経験や描くものの難易度で手順は変わります。

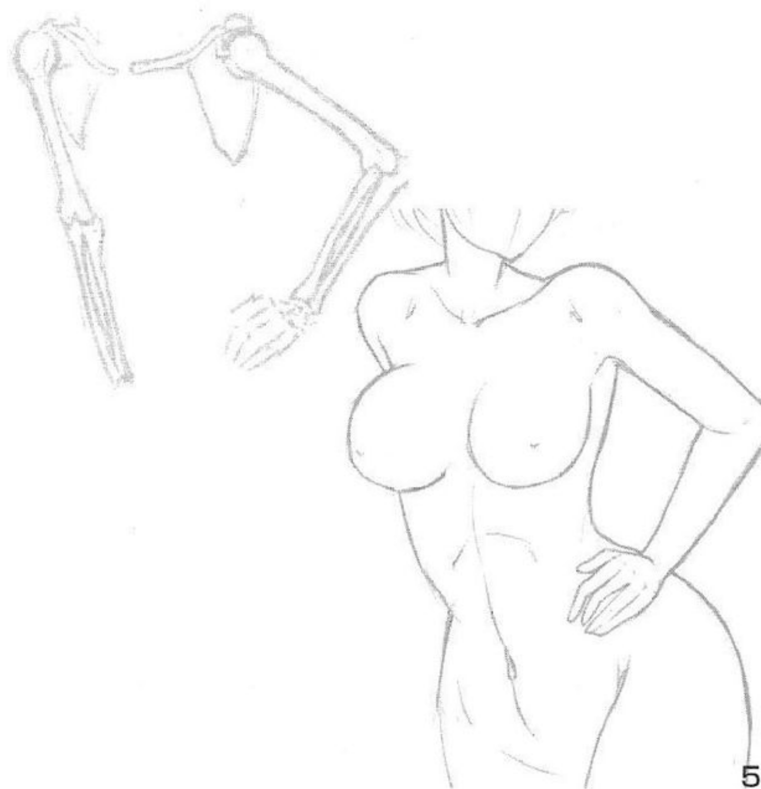
目次



第３章　肉感が女の子キャラの柔らかさのかなめ　73

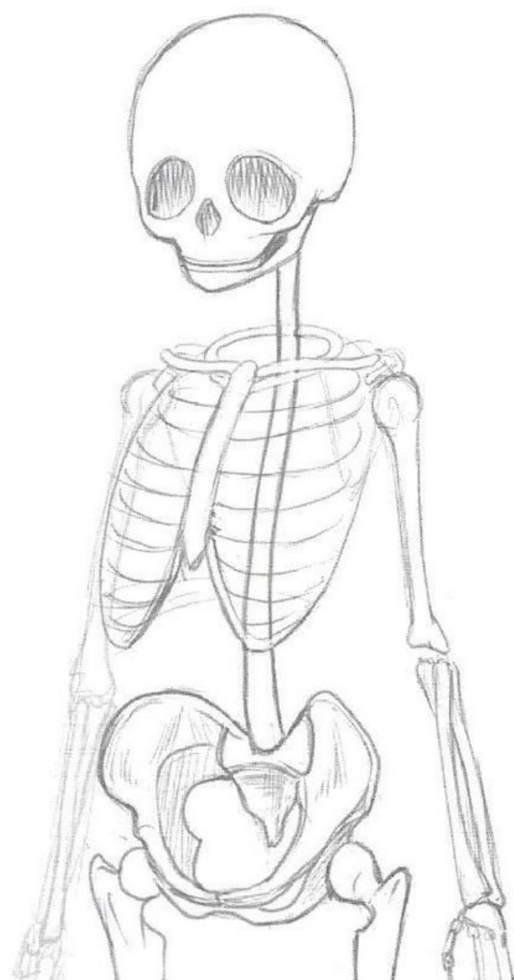
第４章　骨の描写と肉感を使いこなそう　115

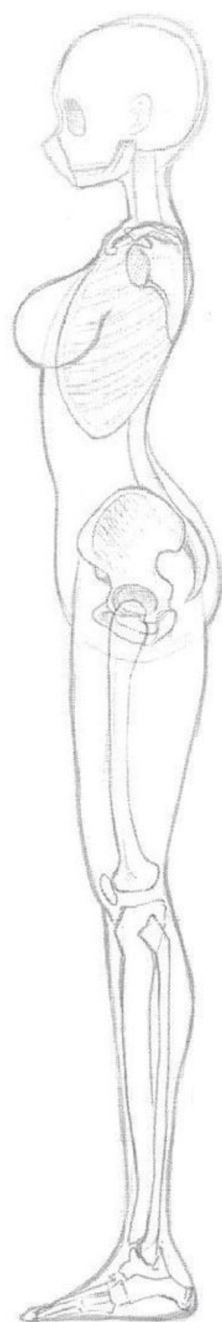
第５章　顔の作画
頭がい骨・顔パーツ・髪・口の構造・デザイン　141



第１章

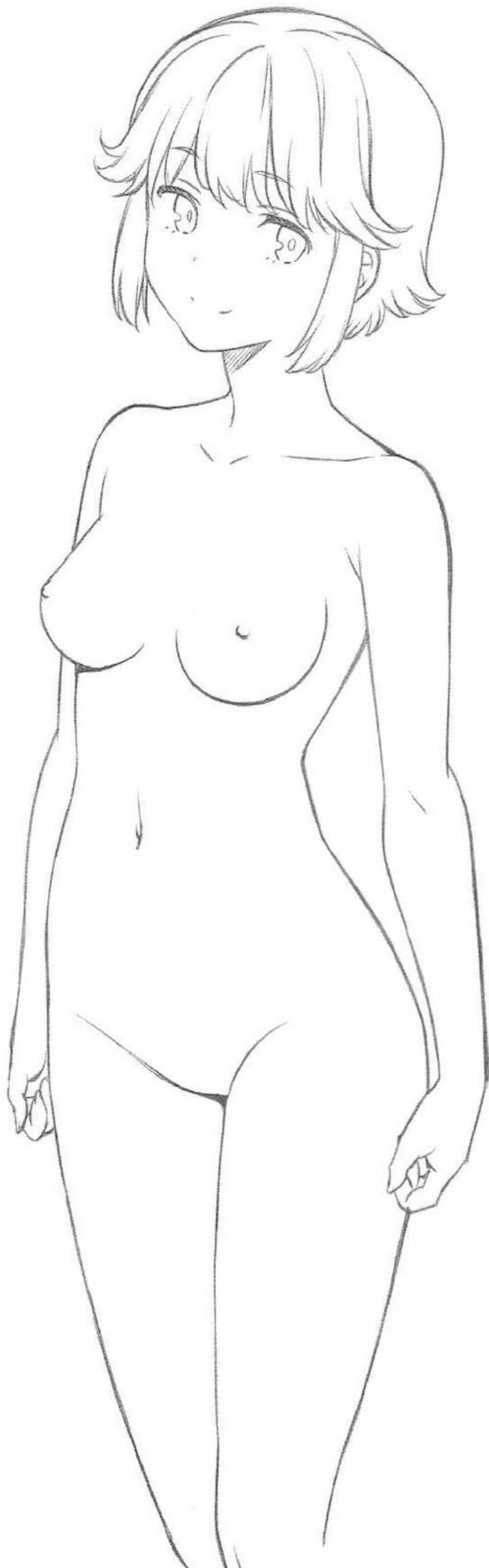
キャラクターの
骨格と筋肉をつかむ

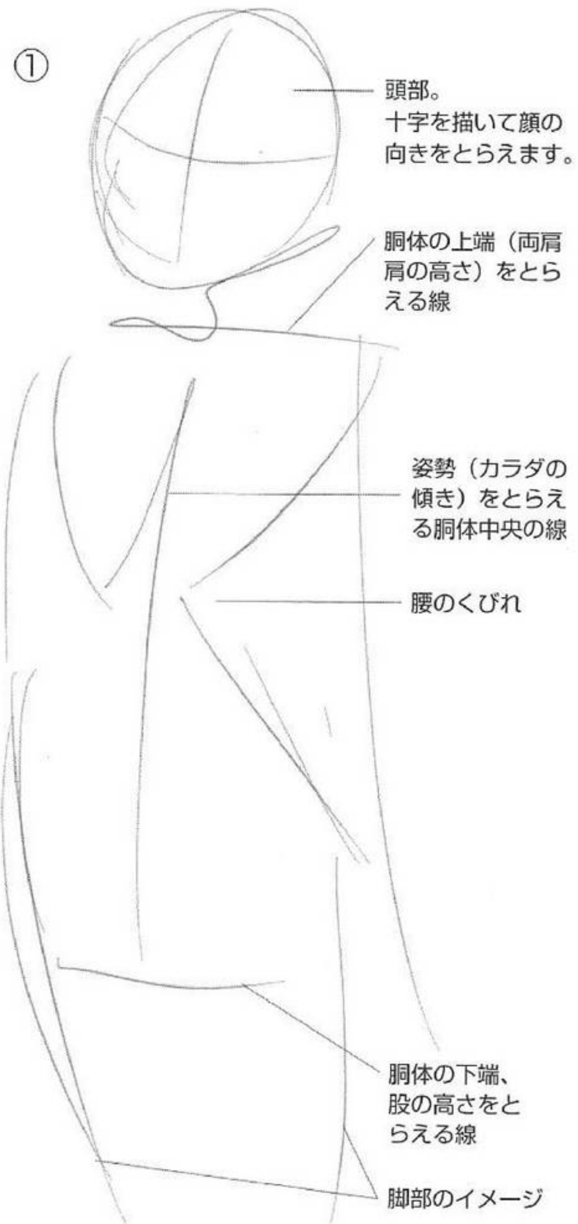




キャラの作画に見る骨と肉

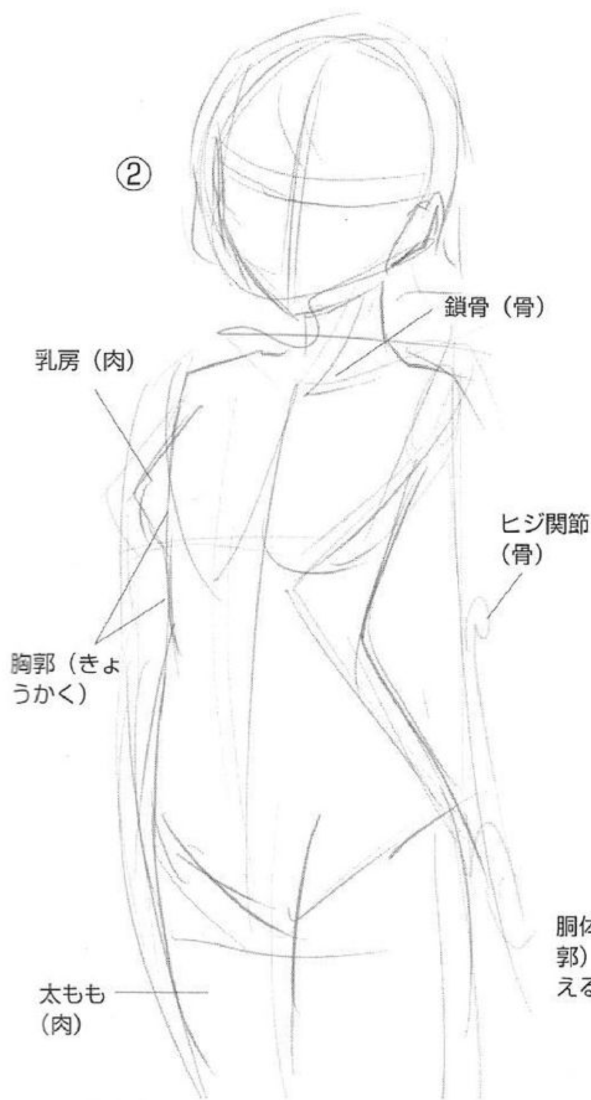
作画は完成イメージ（描きたいもの）をごく簡単な線で描くことからはじめます。「アタリ」や「ラフ」といわれるシンプルな絵ですが、作画に慣れた人のアタリやラフには、そこに骨格や肉の意識が含まれています。





描きはじめ…アタリの状態
シルエットをアタリとして描き出す手法です。出来上がりの姿勢、腕や脚のイメージ、顔の向きを大づかみに描きます。

補助線・アタリ線の意味と作画ポイント



ラフ

ラフに作画を進めます。「肉づけ」の作業で、カラダのイメージをはっきりさせます。髪の毛のシルエット（全体のイメージ）も大づかみに描き込みます。

③

頭部やカラダのアウトラインをていねいに描いていきます。最終的にこれを「下絵」として、なぞりながら仕上げます。
※仕上げのアウトラインを「主線（おもせん)」といいます（「しゅせん」と呼ぶ場合もあります)。

胴体前面の中心線

乳房のつけ根をブラジャー状にとらえます。

肩、腕をとらえる線

胴体上部（胸郭）をとらえる線

腰の部分

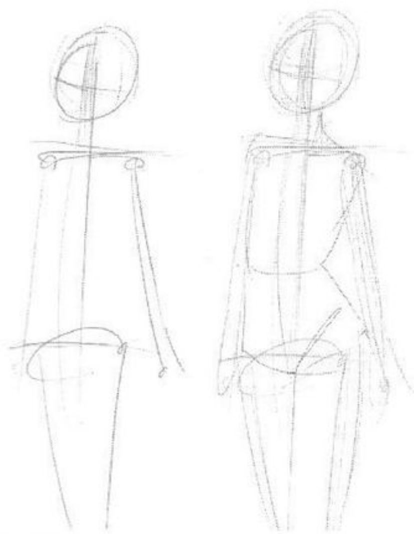
腰の伸び

縮み

胴体下部（骨盤部）をとらえる線

ヒジ、手首の関節を「継ぎ目状」に描きます。

腹部の筋肉の目安。おなか部分の曲面をとらえます。



☆参考☆

骨格を主体にアタリを描いて進める場合。頭部、中心線、肩や股位置をとり、手足も棒状です。肉づけをしていく進め方は同じですが、味気ないので多少作画慣れしないと難しいかもしれません。写真など、資料を見ながら描くときに適した手法です。

- **補助線**…パーツの位置やサイズをとらえる目安の線。
- **アタリ線**…おもにパーツの形をとらえる線。
- **主線（おもせん）**… 本番の線。アタリ線や補助線に対して、「キメ」や「確定」などの意味で引く線で、「太い線」や「しっかりした線」が多いです。

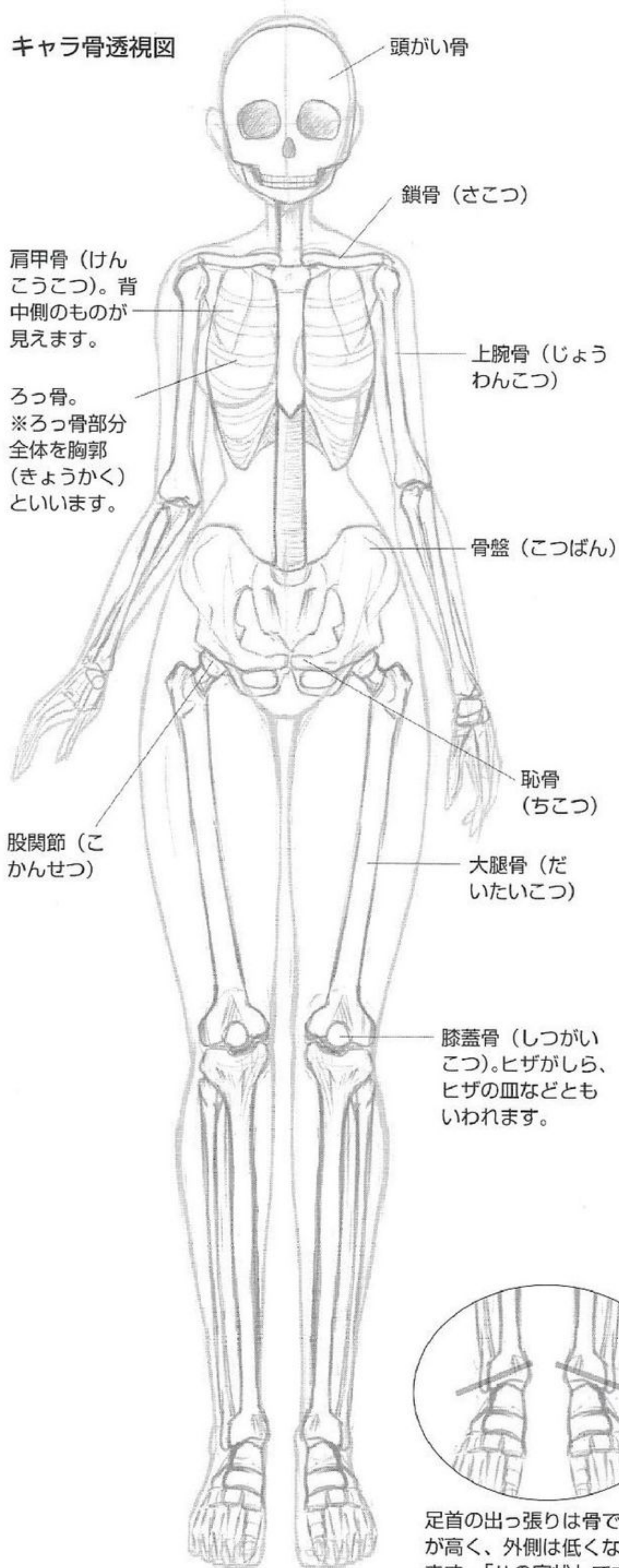
全身の骨と筋肉

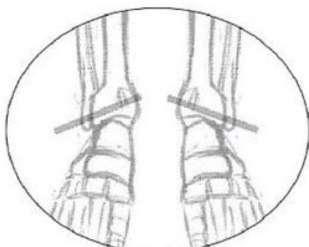
作画に関わる骨や筋肉など、代表的な部分の形と名称を見てみましょう。

正面

カラダの表面の表現に関わる骨…鎖骨、ヒザ、足首
肉のポイント…乳房、おなか

キャラ骨透視図



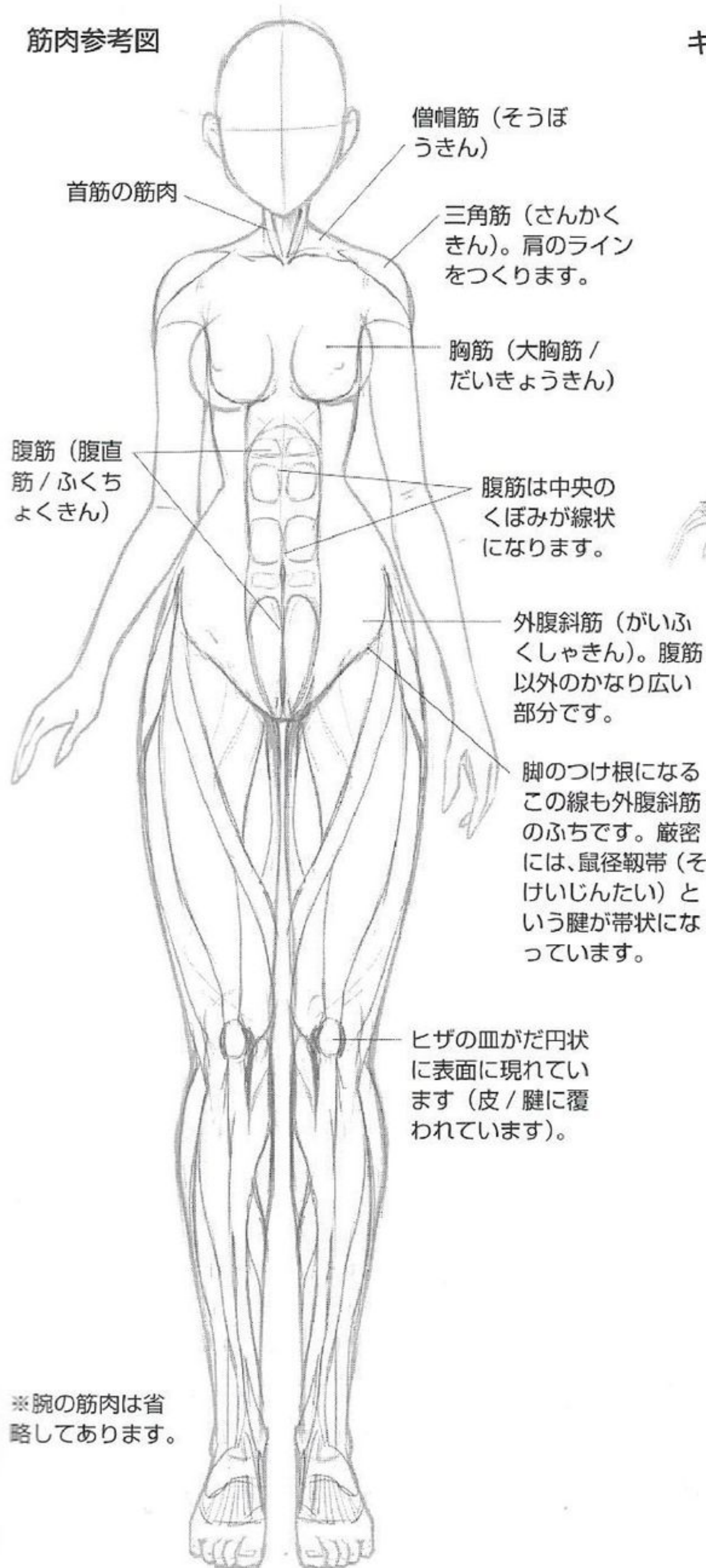


足首の出っ張りは骨で、内側が高く、外側は低くなっています。「ハの字状」です。

カラダ参考図

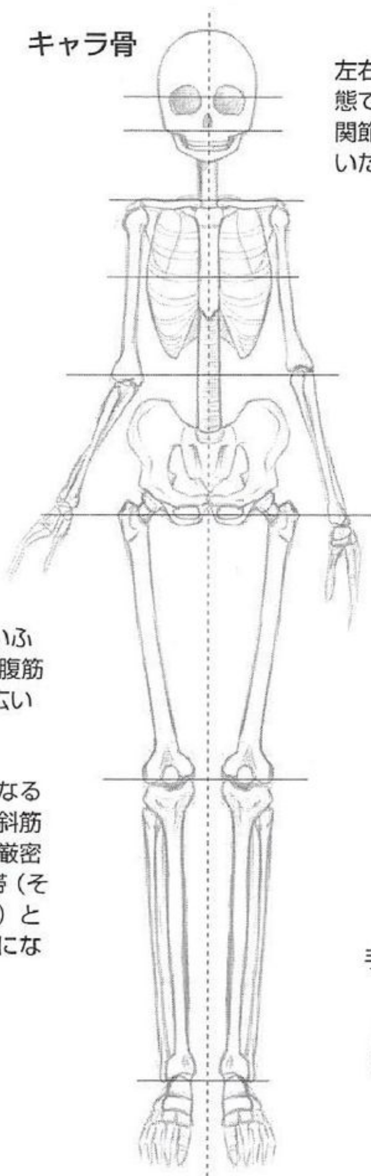
頭頂部
側頭部
鎖骨
胸郭（きょうかく）
乳房
上腕（じょうわん）。肩からヒジの部分です。
ろっ骨のへり部分で、線状にくぼみができます。
腹筋のきわ
前腕（ぜんわん）。ヒジから手首の部分です。
下腹部
腹筋の割れ目。縦線状です。
もも（太もも）
ヒザ
ふくらはぎ
スネ。ヒザ下からくるぶしまで。
足首の出っ張り（くるぶし）。内側が高く、外側が低いです。

筋肉参考図

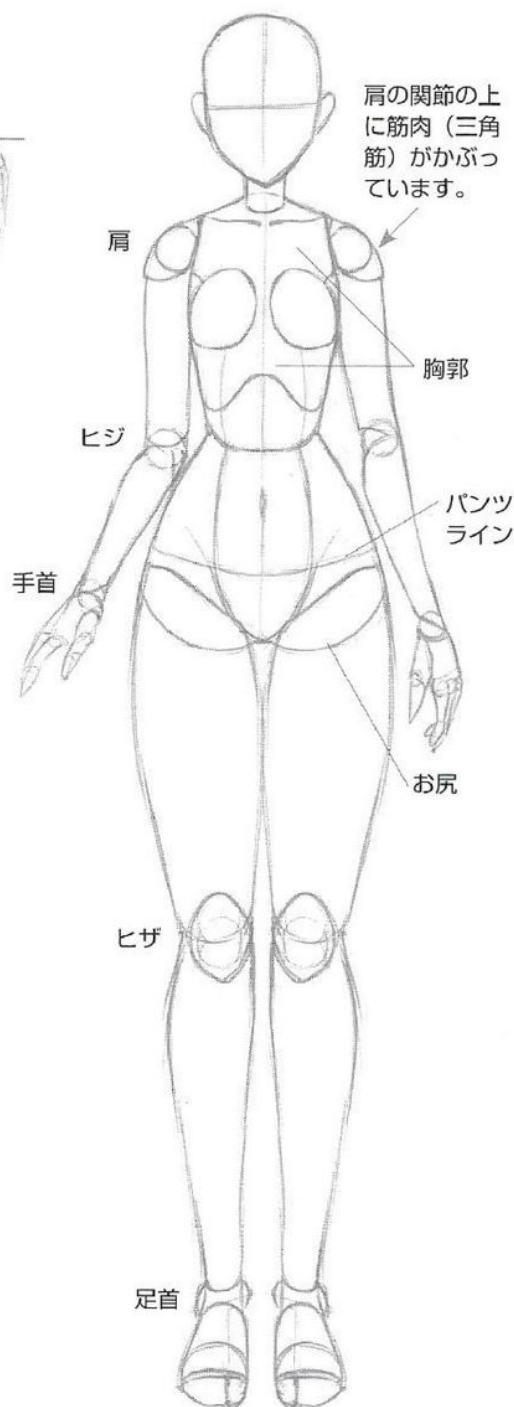


※腕の筋肉は省略してあります。

キャラ骨



左右対称です。まっすぐの状態では、左右の肩、ヒジ、股関節、ヒザ、足首などをつないだ線は平行になります。

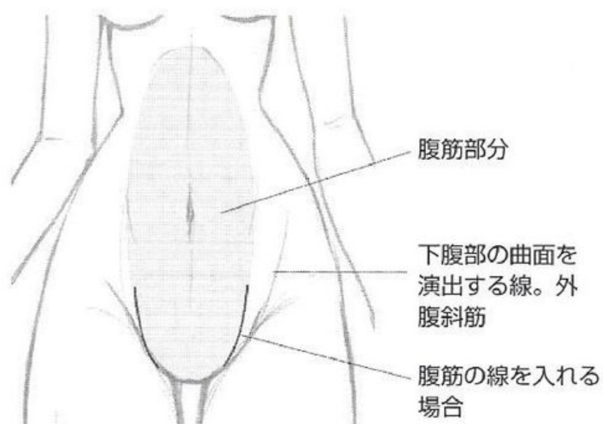


フォルムモデル

体全体をパーツに分けて関節（可動部）や腹筋部分などを単純化したもの。



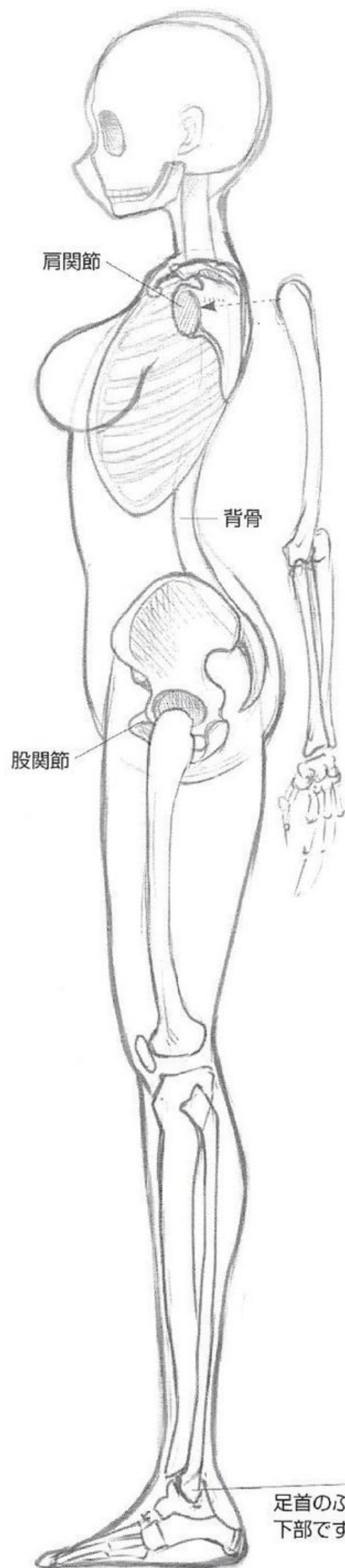
まっすぐ立ったポーズのアタリ。関節は丸や区切り線などで表現します。



横

カラダの表面の表現に関わる骨…鎖骨、肩甲骨、ヒジ、ヒザ
肉のポイント…乳房、おなか、お尻

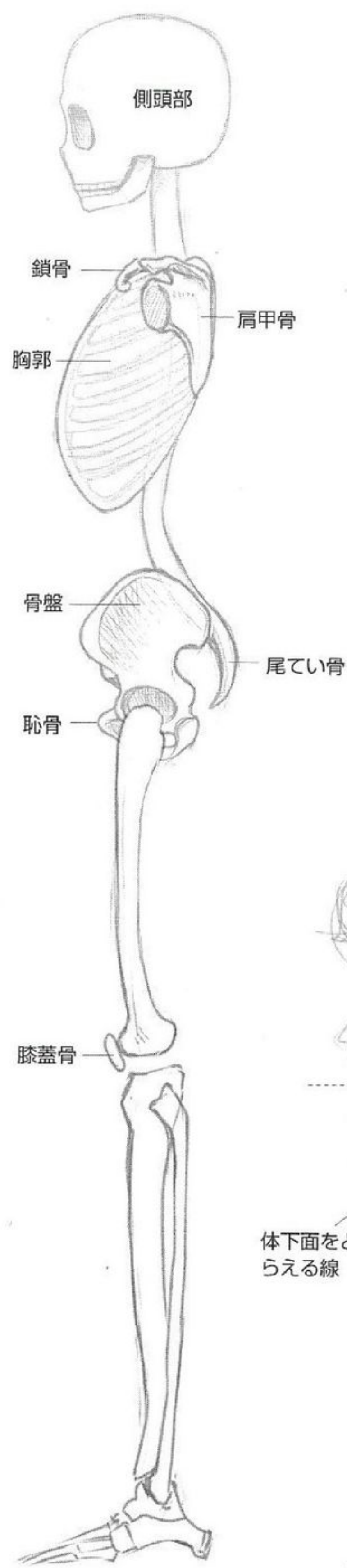
キャラ骨透視図



カラダ参考図



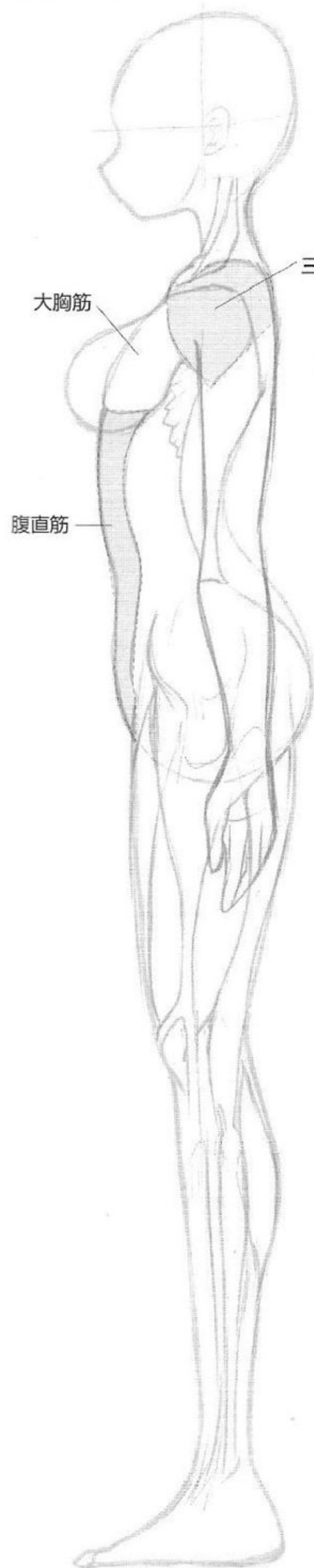
キャラ骨





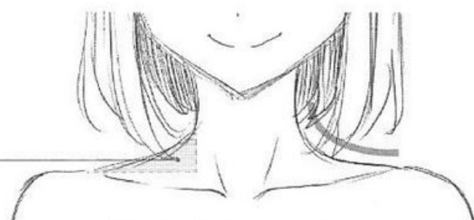
アタリ。胴体を腰から
上と下でブロック状に
とらえます。

筋肉参考図



骨の上に筋肉を重ねたもの







後ろ

カラダの表面の表現に関わる骨…肩甲骨、ヒジ、骨盤
肉のポイント…お尻、ふくらはぎ

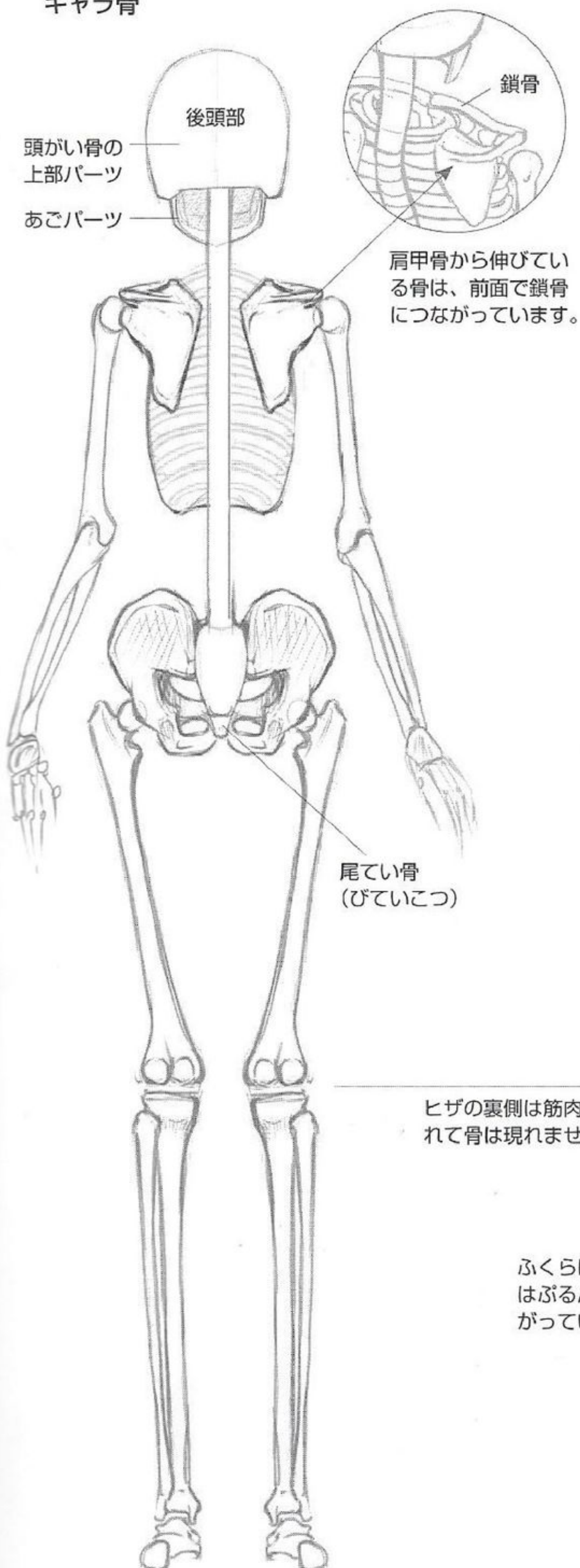




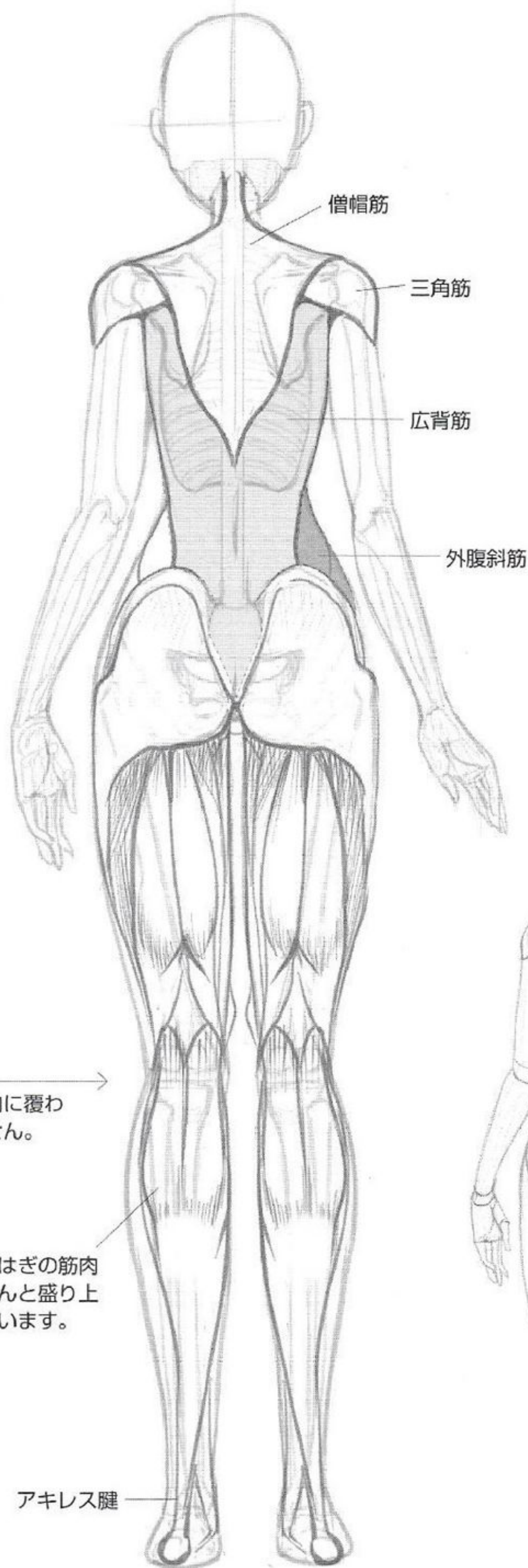
☆「腱（けん）」とは

筋肉と骨をつなぐ繊維のような束です。帯状だったり筒状だったりしていて、手の甲の筋やアキレス腱などが有名です。
骨や筋肉のほかに、この腱の形が見た目に現れる部位もあります。

キャラ骨

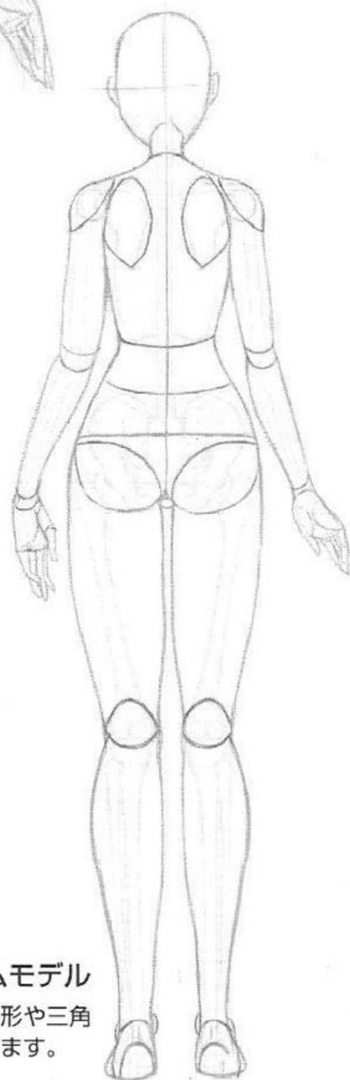


筋肉参考図 （骨の上に筋肉を重ねています）





アタリ。背骨のラインをまっすぐとります。



フォルムモデル

肩甲骨はひし形や三角形状にとらえます。

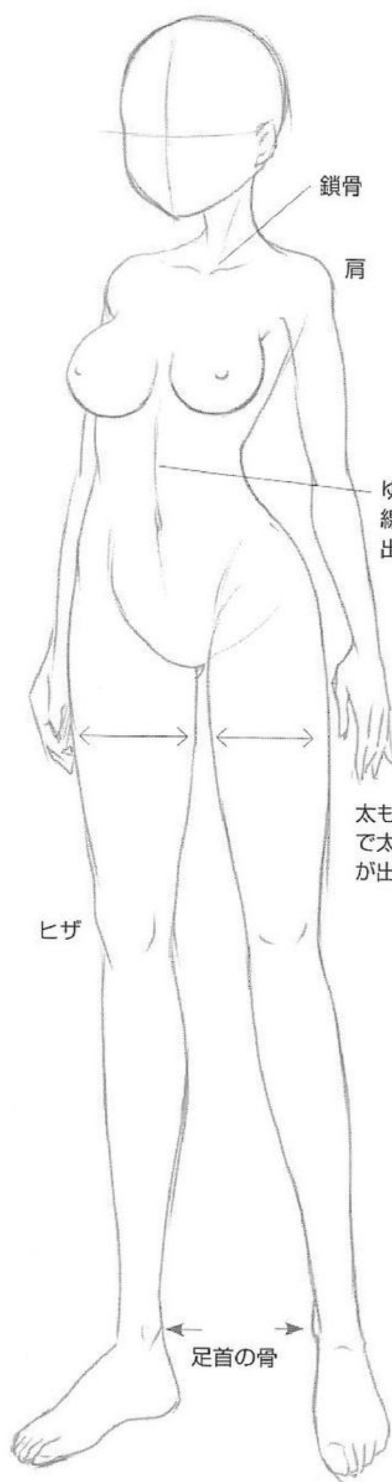
立体感の出る斜め向き

胴体の側面部が「奥行き」として見えるので、立体的になります。

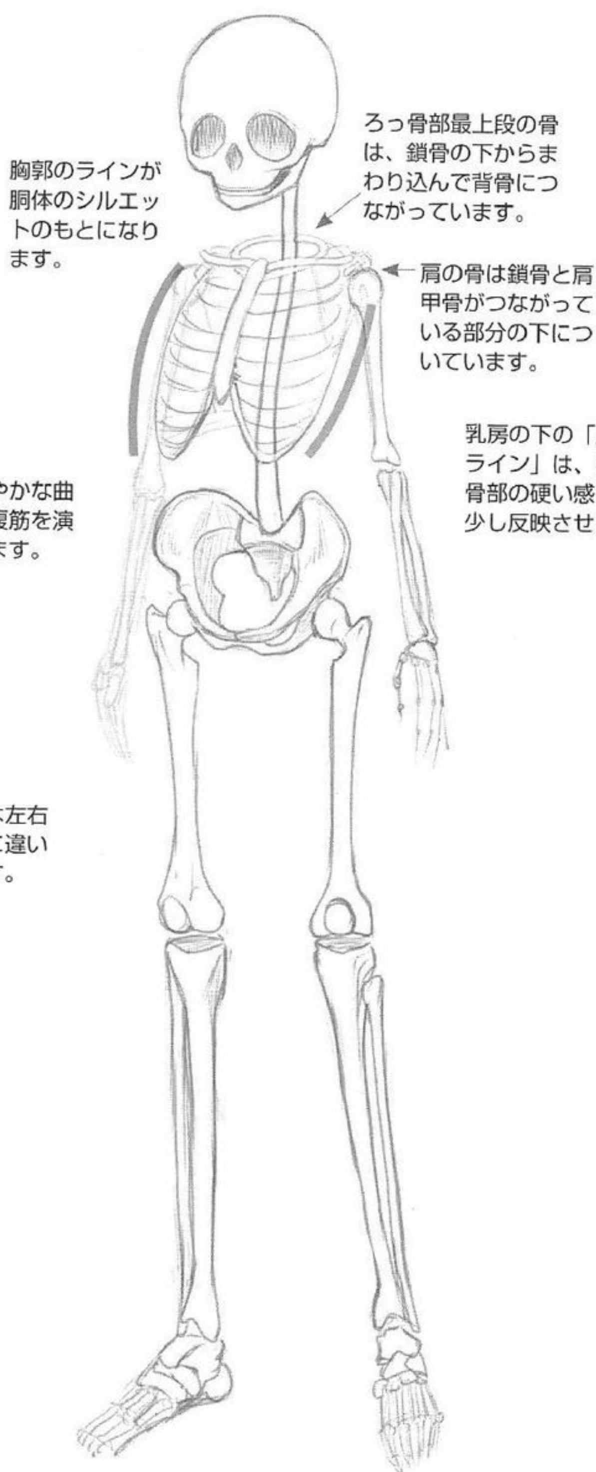
斜め前

カラダの表面の表現に関わる骨……鎖骨、胸郭、ヒジ、ヒザ、足首
肉のポイント…肩、乳房、腹部、腰のくびれ、太もも

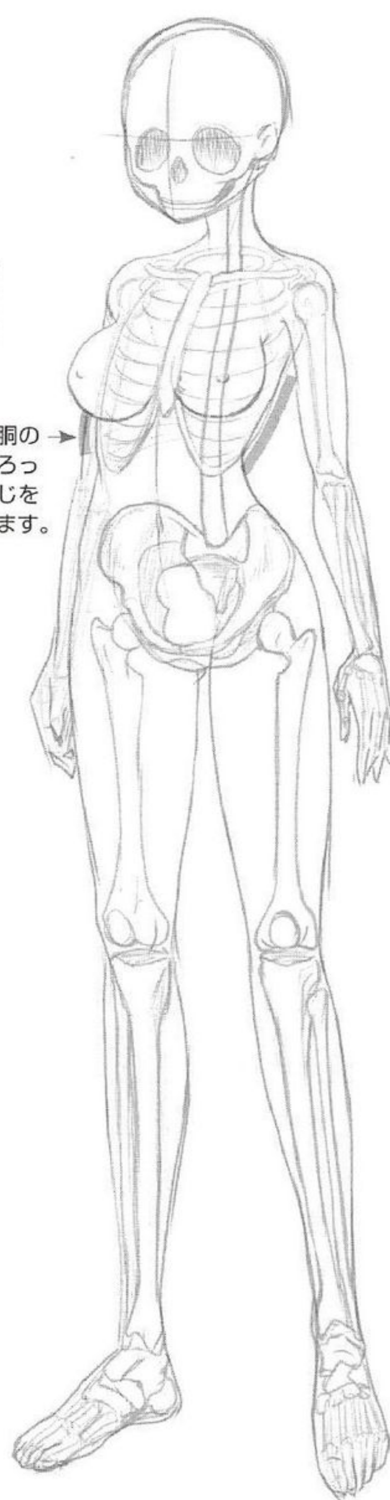
カラダ参考図



キャラ骨

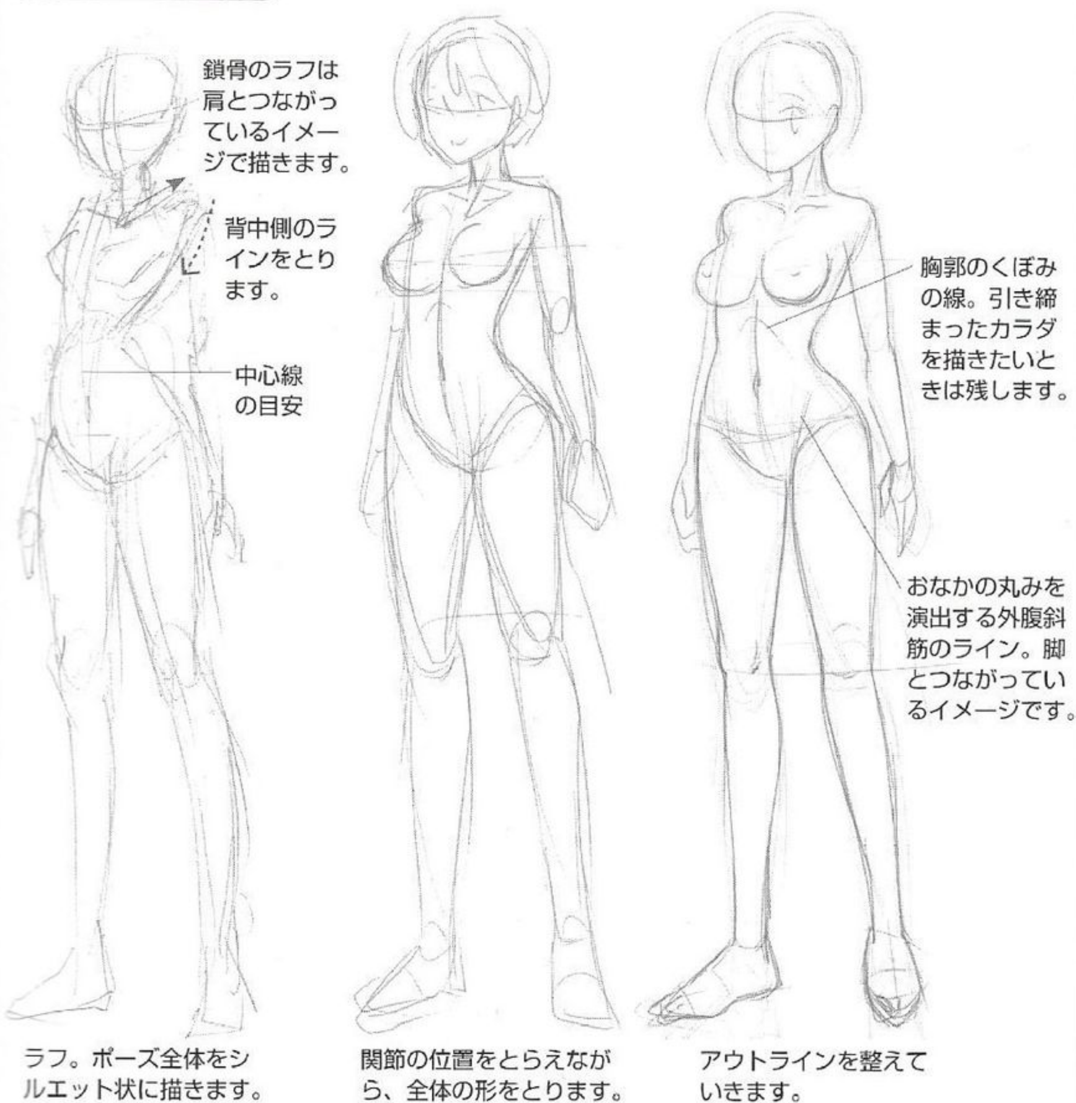


キャラ骨透視図



作画手順

ポーズのシルエットをラフに描いて進める場合

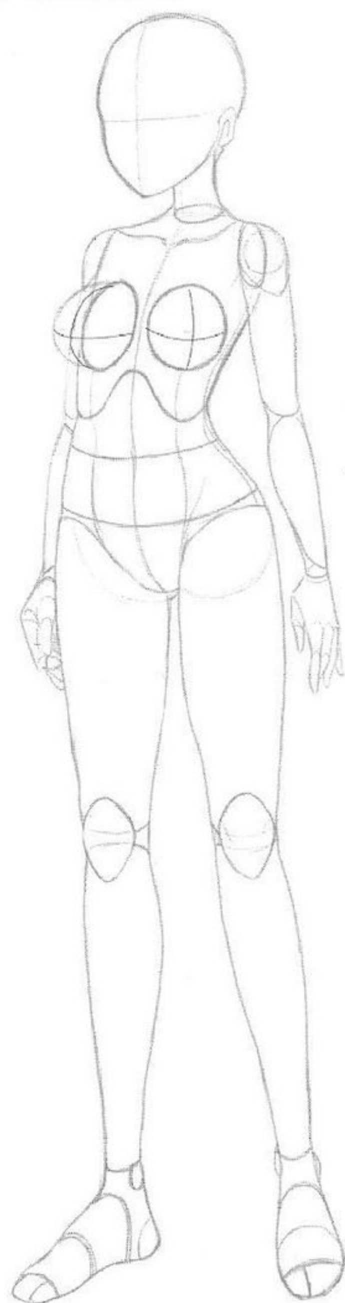


ラフ。ポーズ全体をシルエット状に描きます。

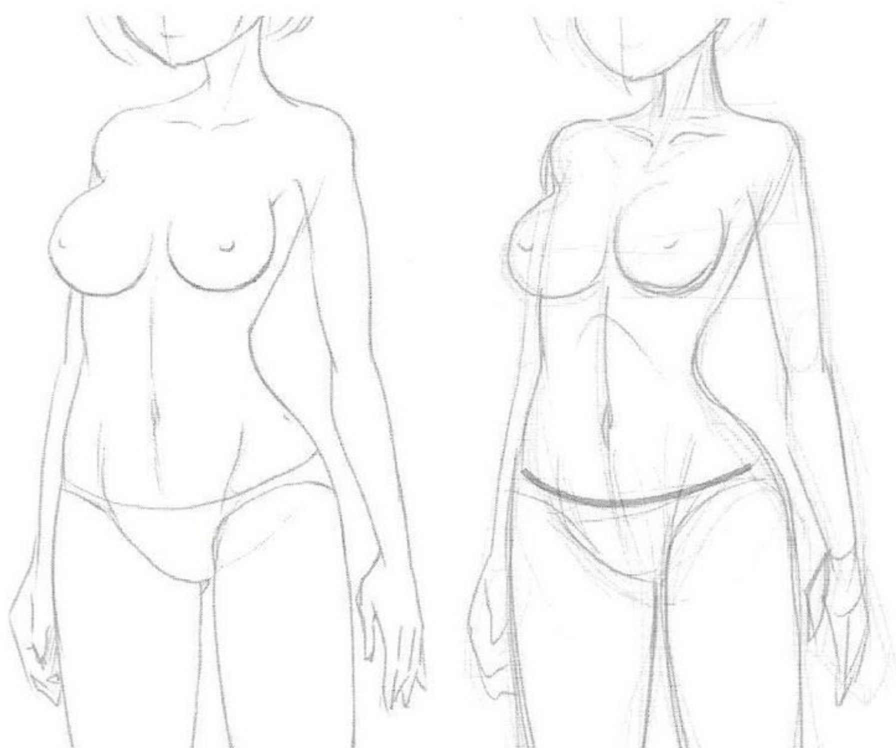
関節の位置をとらえながら、全体の形をとります。

アウトラインを整えていきます。

フォルムモデル



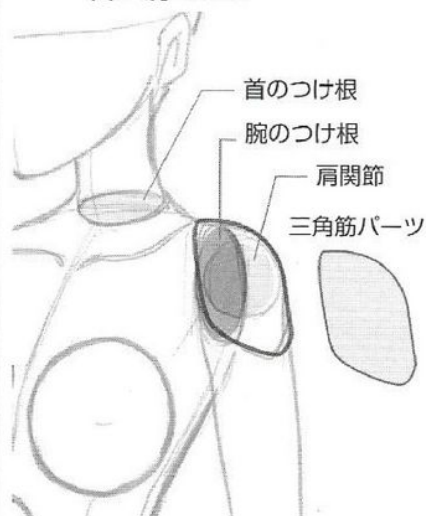
● パンツを描く場合



パンツのラインは下向きの曲線で描くことで、おなか、胴体の丸みが出ます。

ポイント

首と肩まわり

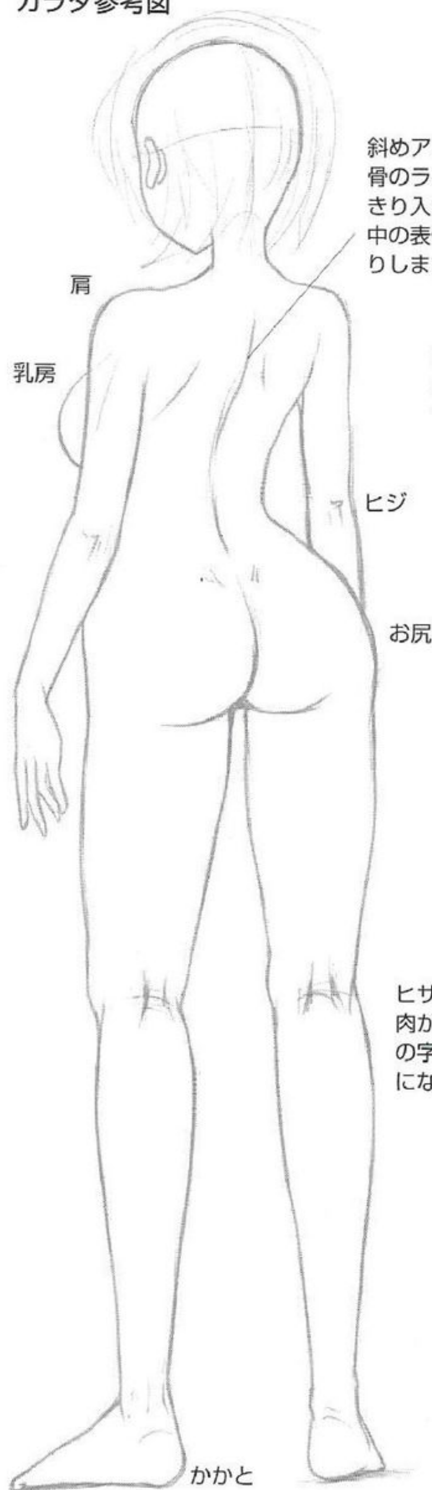


肩の丸みは三角筋がつくっています。

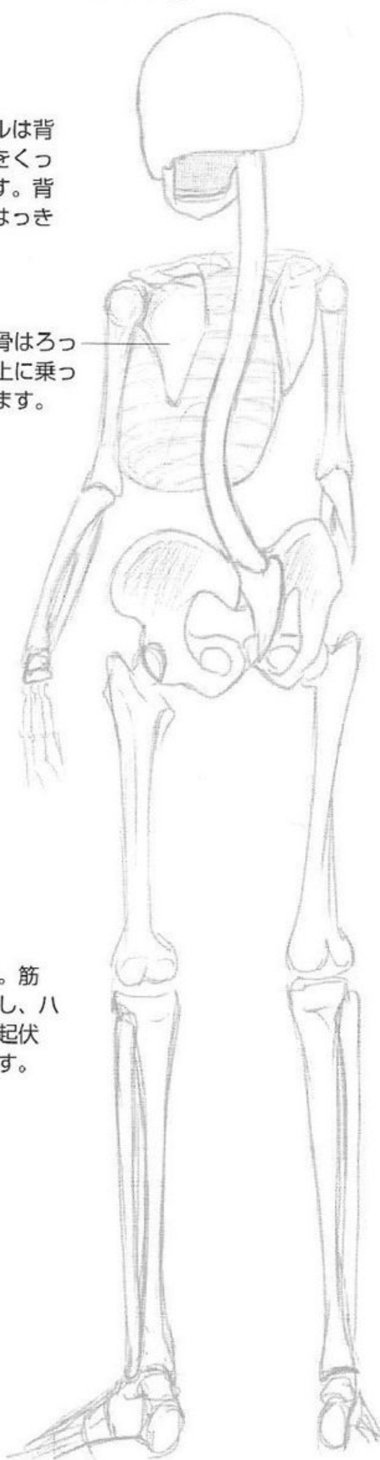
斜め後ろ

カラダの表面の表現に関わる骨…肩甲骨、背骨、ヒジ、かかと
肉のポイント…肩、乳房、お尻、ヒザの裏

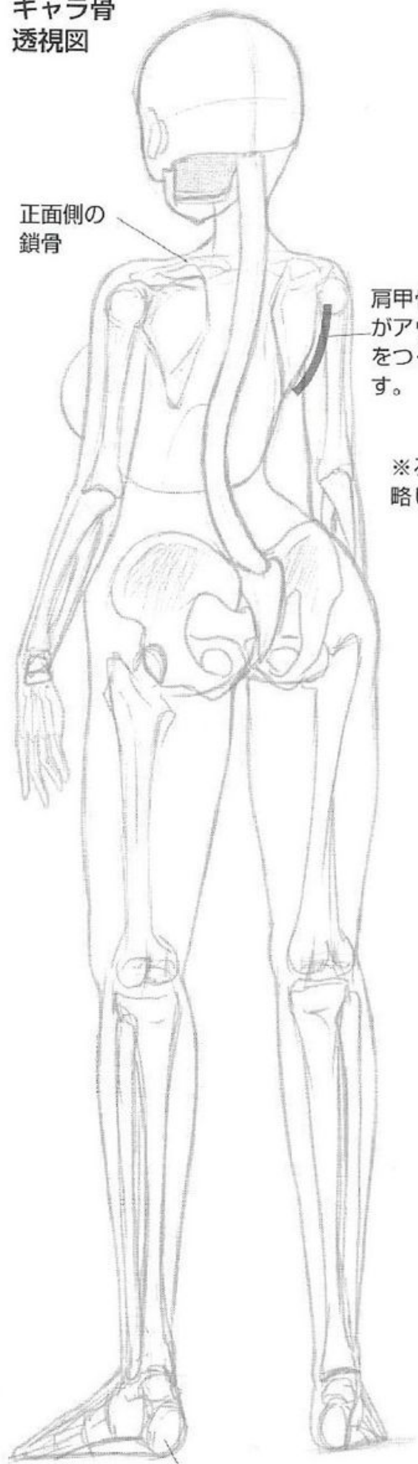
カラダ参考図

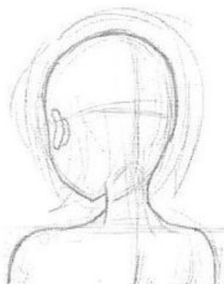


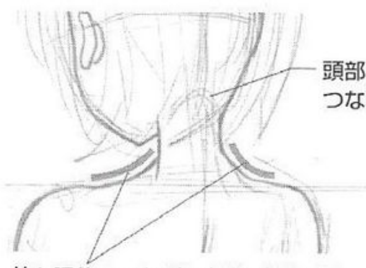
キャラ骨

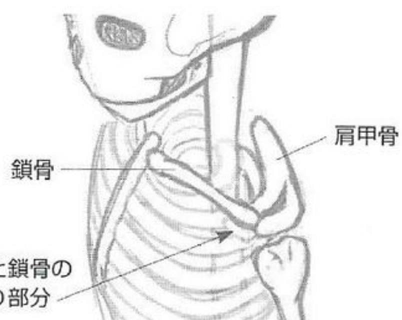


キャラ骨
透視図



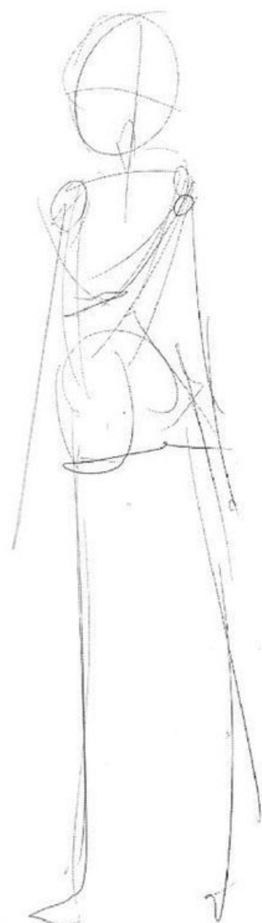




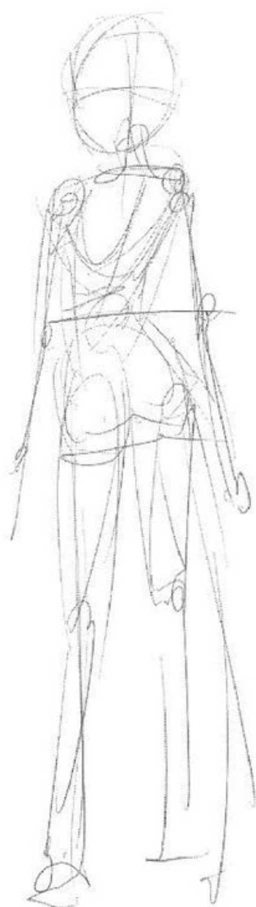


作画手順

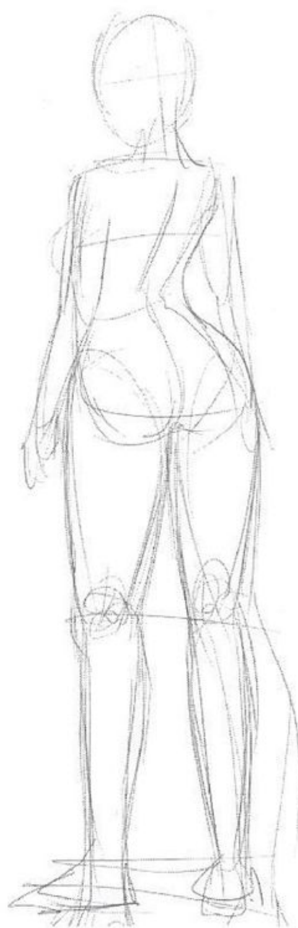
ポーズを記号的なアタリで描いて進める場合



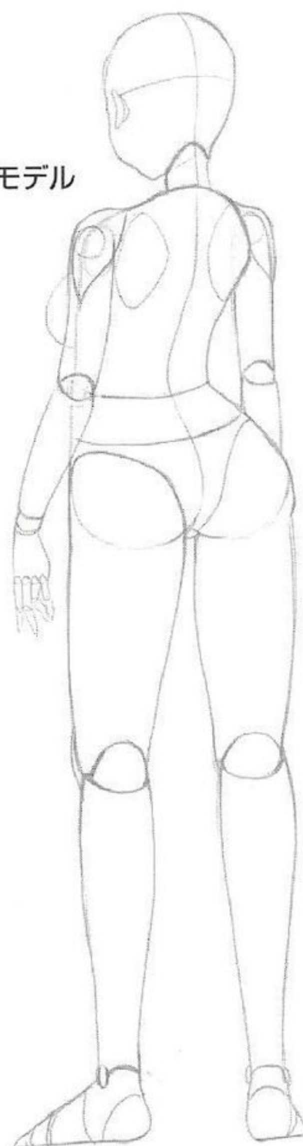
アタリ。ポーズのイメージを簡単な図形と線で記号的に描きます。



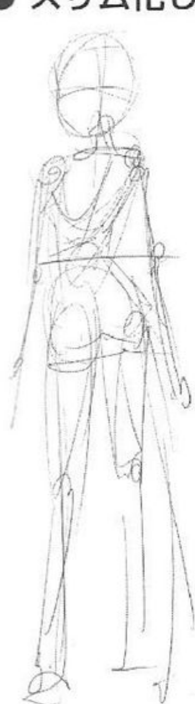
ラフ。関節の位置をとらえながら、パーツの形をとります。



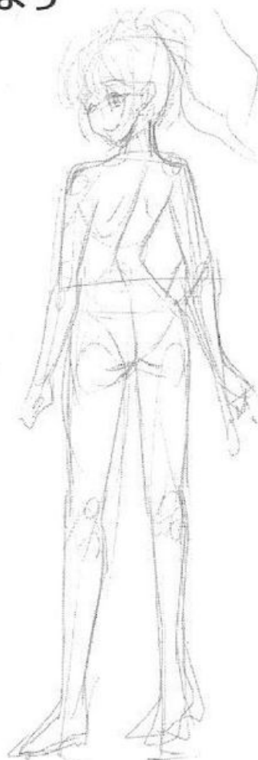
肉づけします。



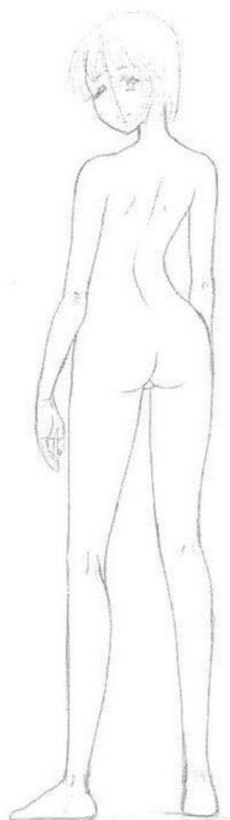
● スリム化してみよう



ラフは同じです。



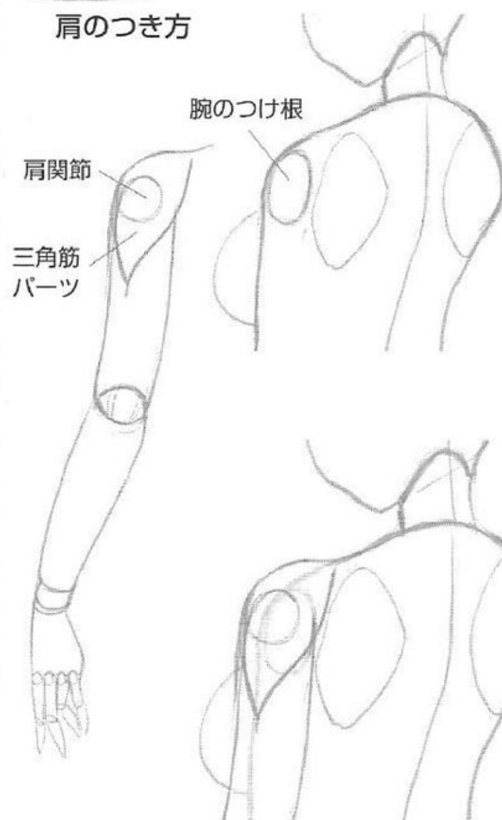
肉づけの段階で、肩幅を狭く、手足の太さを細めにして、さらにラフを描き進めます。頭部は振り向いたものに変更しました。



アウトラインをしっかりした線で描いて完成させます。

ポイント

肩のつき方



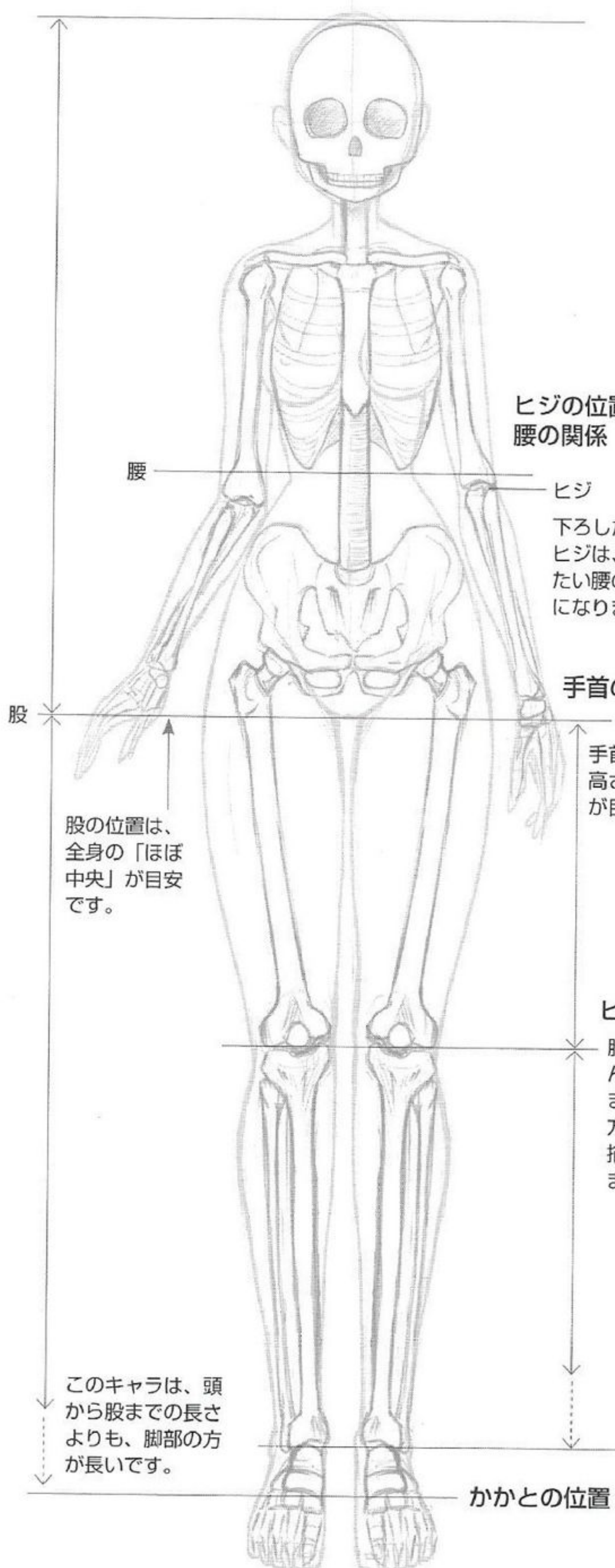
腕に隠れて見えなくなる胴体と乳房を描いてから腕を描きます。

パーツの長さの目安と「頭身」

カラダの部位の長さについての目安と、「頭身」の考え方を見てみましょう。

パーツの長さ

キャラの個体差（デザイン）や描き手によって違いがありますが、伝統的に「人体の基本バランス」とされているものがあります。



ヒジの位置と腰の関係

下ろした腕のヒジは、だいたい腰の高さになります。

手首の位置

手首は股の高さくらいが目安です。

股の位置は、全身の「ほぼ中央」が目安です。

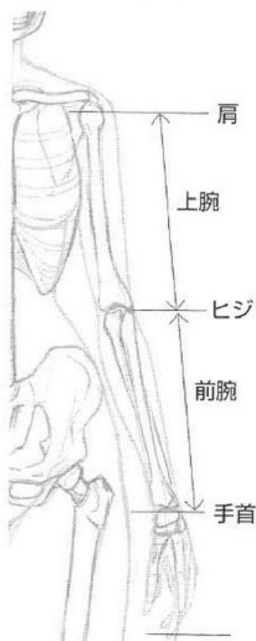
ヒザの位置

股からかかとまでの真ん中へんといわれていますが、ヒザから下の方が長めや、短めなど、描き手の好みで変わります。

このキャラは、頭から股までの長さよりも、脚部の方が長いです。

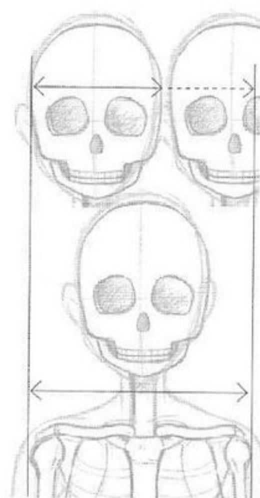
かかとの位置

肩ーヒジー手首



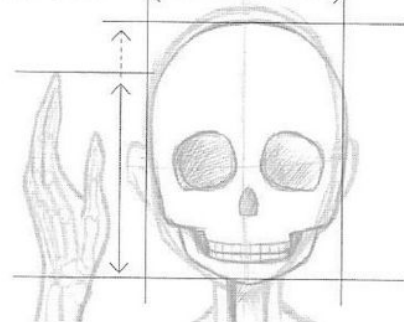
上腕と前腕の長さはほぼ同じです（ヒジはほぼ腕の中央）。

肩幅の目安

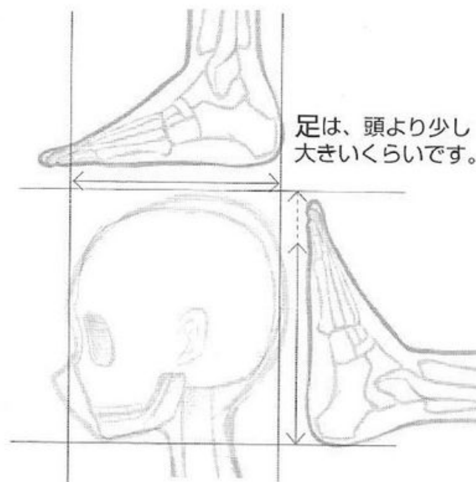


女子の肩幅は頭の幅１個半くらいが目安とされています。

頭と手足



手は、頭より少し小さいくらいです。



足は、頭より少し大きいくらいです。

頭身について

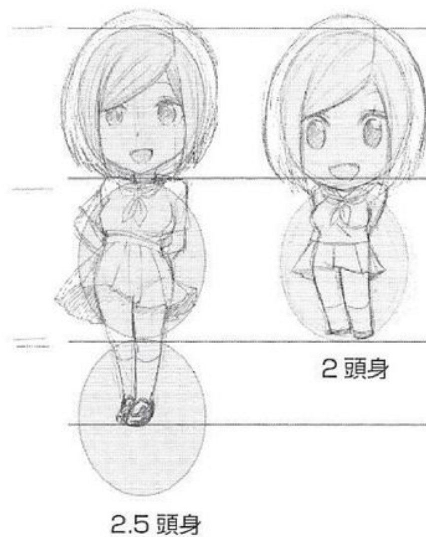
キャラの全身や腕や脚などのパーツの長さを、「頭の縦幅の長さ」でとらえます。「頭の大きさ」を基準にして長さをとらえる考え方を「頭身（とうしん）」といいます。

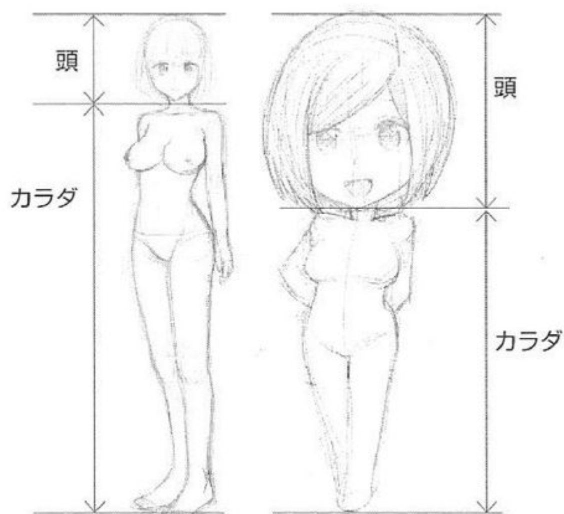
1
2
3
4
5
6
6.5

この図は
6.5 頭身です♡

代表的なチビキャラ







頭身が高いキャラ（7 頭身とか、8 頭身）は頭が小さく、頭身が低いキャラ（2 頭身とか 3 頭身）は頭が大きいです。

身長差と頭身

子どもっぽいキャラにしたいときは頭を大きめにして頭身を低くし、大人っぽいキャラにしたいときは頭を小さめにして頭身を高くします。

6
5
4
3
2
1

中高大学生くらい

小中高生くらい

小学生くらい

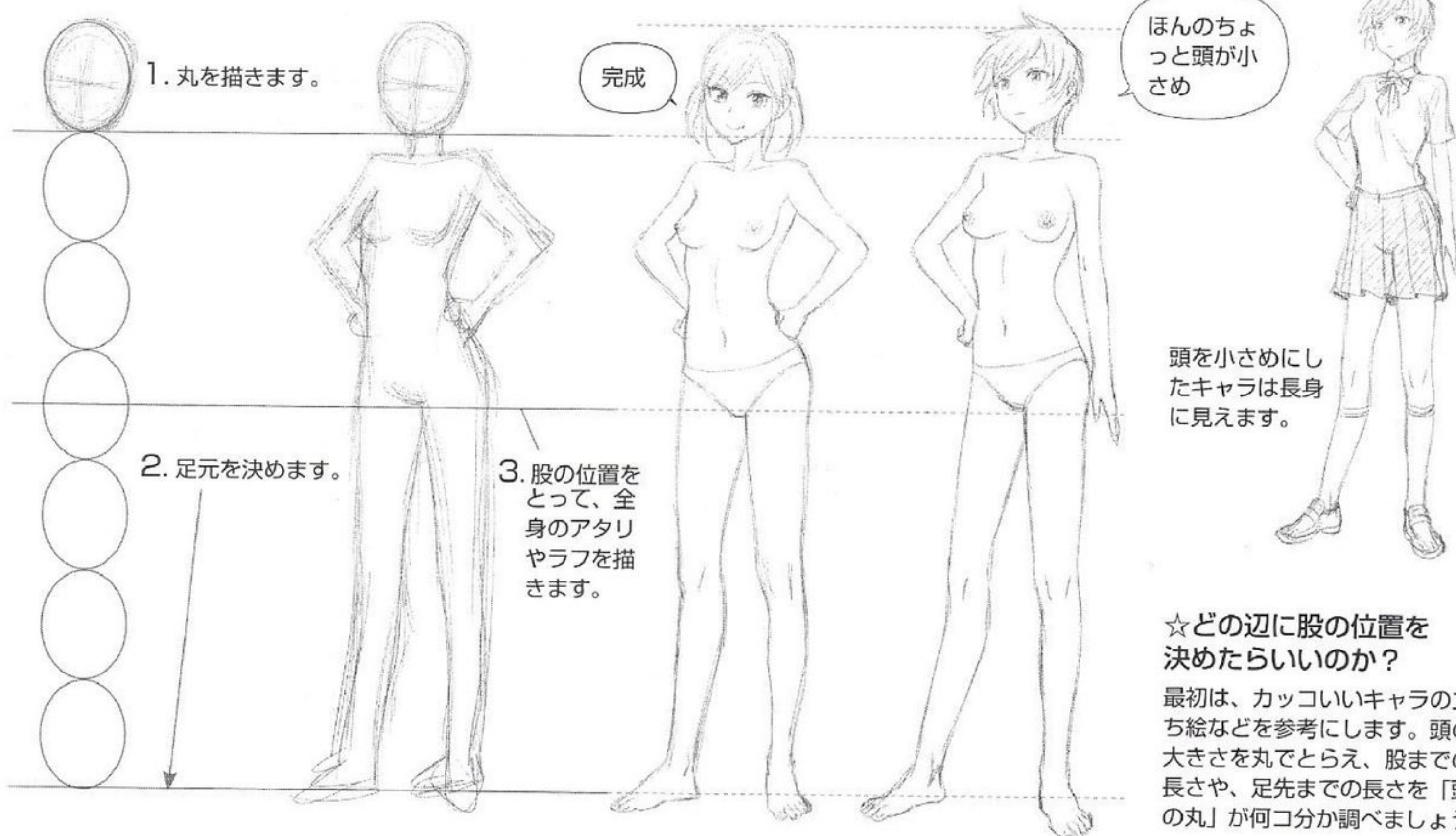
子ども

3 頭身　4 頭身　5 頭身　6 頭身

頭身が低い（頭・顔が大きい）と子どもっぽい印象になり、頭身を高くする（頭部や顔が小さい）と、大人っぽい印象のキャラになります。髪の毛の量でも頭の大きさの印象が変わります。ここでは頭の大きさをみなほぼ同じにして、カラダのサイズで描き分けています。

● 作画手順のポイント

大づかみに丸を描いて、頭、胴体、脚部の「長さ」をとらえて描きます。



☆どの辺に股の位置を決めたらいいのか？

最初は、カッコいいキャラの立ち絵などを参考にします。頭の大きさを丸でとらえ、股までの長さや、足先までの長さを「頭の丸」が何コ分か調べましょう。

第2章

キャラ骨を意識した作画のコツ

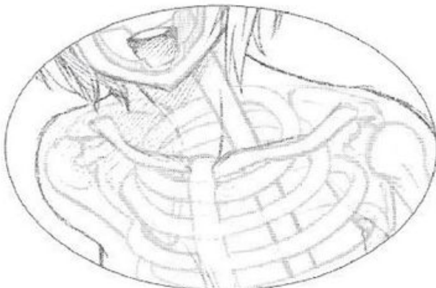


骨と関節　カラダの表に出る骨の線をとらえる作画

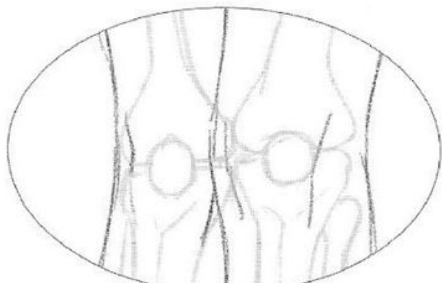
全身の作画の骨表現

● 正面側（通常アングル）

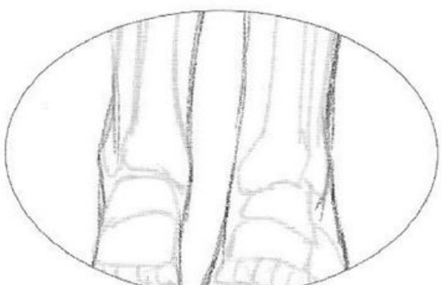
身体の表面に浮き出した骨の「固い線」とのコントラストで柔らかい肌・肉感が引き立ちます。作画の上でも骨は文字通り「骨格」です。胴体は鎖骨と肩甲骨、手足はヒジやヒザなどの関節部の骨表現を意識しましょう。



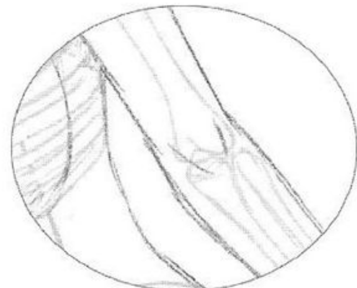
鎖骨



ヒザの関節



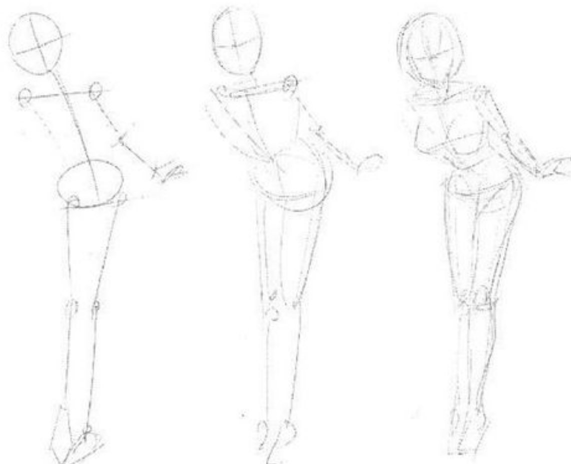
足首の関節



ヒジの関節



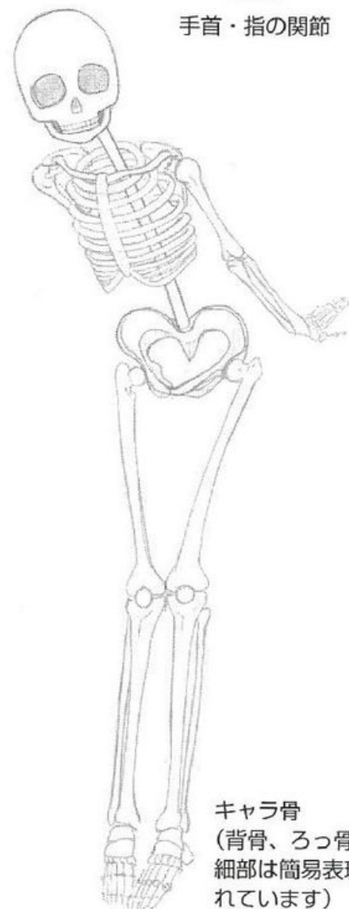
手首・指の関節



作画手順上のアタリ。「骨組み」です。

肉づけ

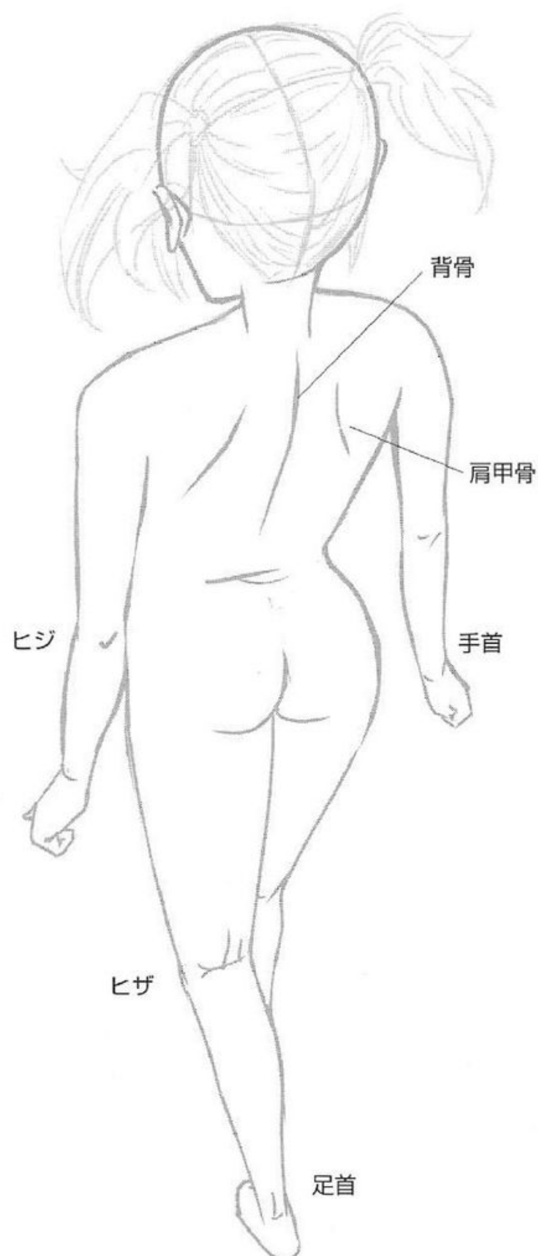
最初からシルエットで描く場合でも、関節を意識して描きます。



キャラ骨
（背骨、ろっ骨や細部は簡易表現されています）

● 背面側（ややフカン）

背中側の骨表現は背骨、肩甲骨、ヒジがポイントです。手首やヒザの裏、足首などは継ぎ目っぽい線などでの簡易表現が主体です。



鎖骨。肩甲骨につながっています。

背骨

肩甲骨。ろっ骨の上にかぶさるようにのっています。

ヒジ

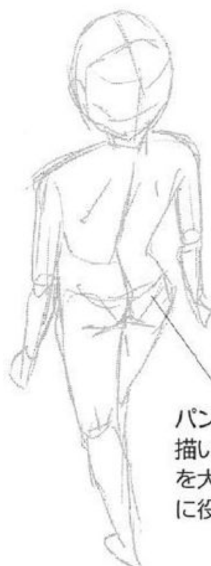
手首

ヒザ

足首

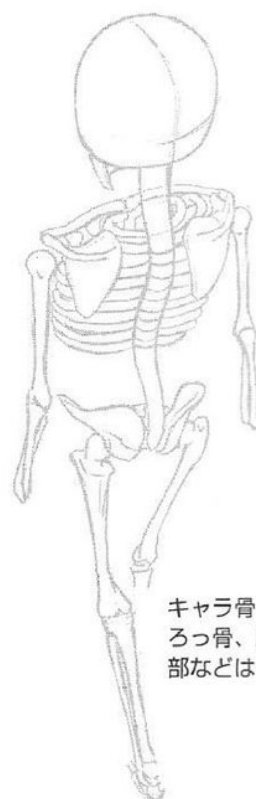


大ラフ。フカンはイメージ主体に描きます。全体の形を大づかみに描いて、立体や関節をとらえます。



パンツは必要がなくても描いておくと、体の曲面を大づかみにとらえるのに役立ちます。

ラフ。大ラフから形を整えてシルエットを整えます。ヒジ、手首、ヒザ、足首の関節も簡単に描き込みます。

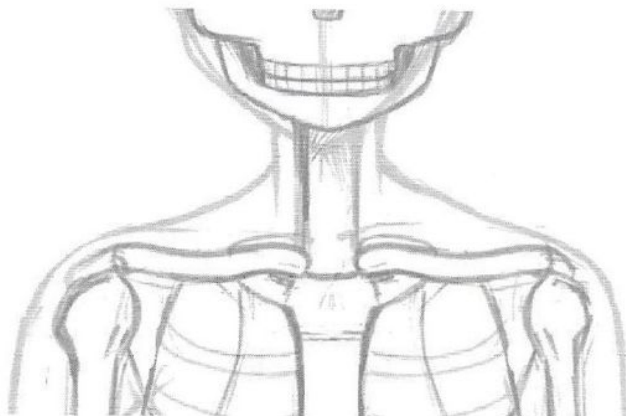


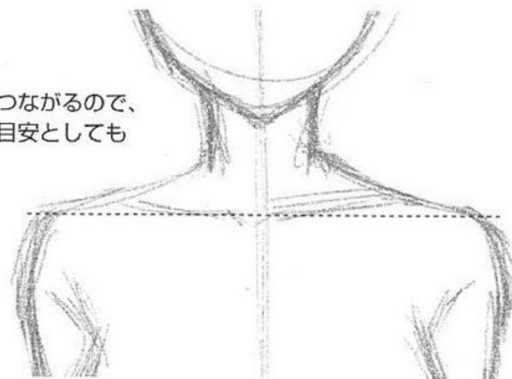
キャラ骨（手やろっ骨、脚の一部などは省略）

上半身の作画をめぐる骨表現のポイント　鎖骨、あご、肩、ヒジ、手

首まわり・肩・腕がテーマになるポーズの作画を通じて、関節や骨格を意識した作画を見ていきましょう。

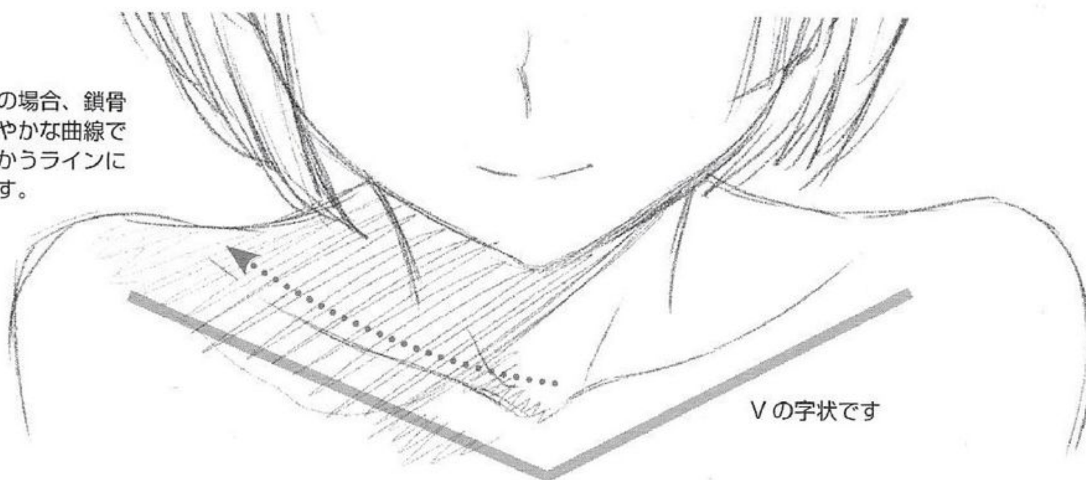
● バストショット（首まわり・鎖骨）





鎖骨は両肩につながるので、肩をとらえる目安としても描きます。

フカンの場合、鎖骨はゆるやかな曲線で肩に向かうラインになります。



Vの字状です

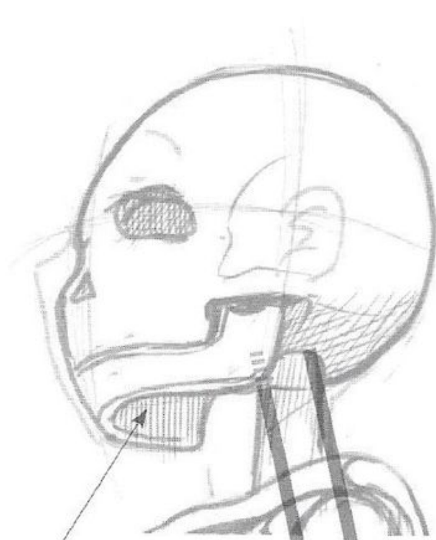
肩を少し上げたポーズをフカン気味にとらえた作画。

● あご



あごの先端

アウトラインはゆるやかな曲線です。



下あごの骨は底面が開いています。空洞なので肉が覆うと意外とぷにぷにです。

● 肩、腕の動きをめぐる作画

鎖骨のラインはアングルと腕の動きで変わります。

肩関節は肩甲骨からの骨と鎖骨の下にはまっています。

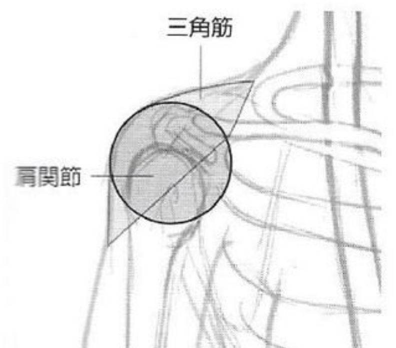
カドふう

丸ふう

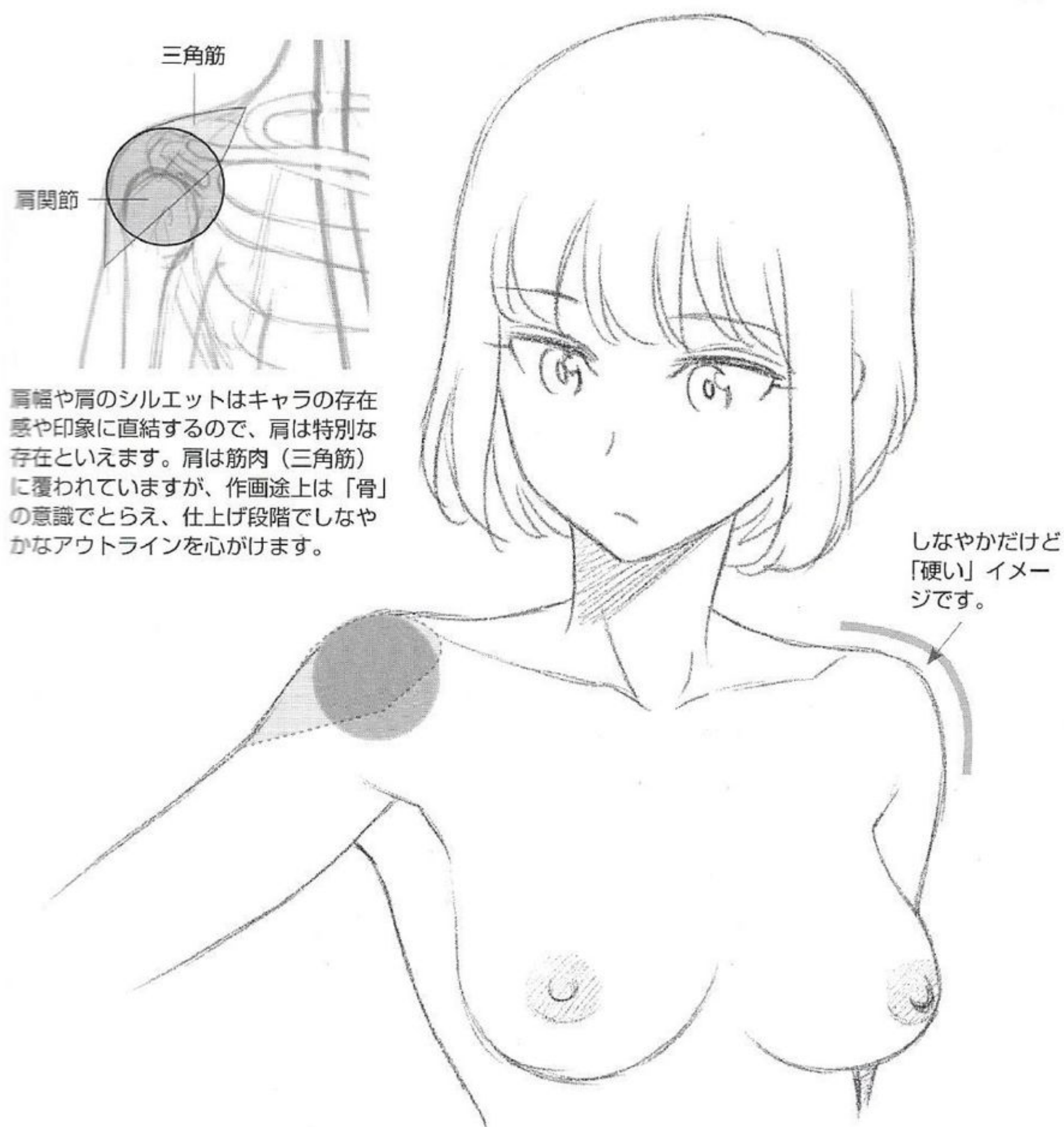
ヒジは骨と骨まわりの「腱」で表情が変わり、曲げたときのアウトラインには丸タイプとカドタイプがあります。

肩甲骨（背中側）

肩甲骨をくっきり描くと、背中の印象がはっきりします。



肩幅や肩のシルエットはキャラの存在感や印象に直結するので、肩は特別な存在といえます。肩は筋肉（三角筋）に覆われていますが、作画途上は「骨」の意識でとらえ、仕上げ段階でしなやかなアウトラインを心がけます。



● 手と手首



手首の関節は、骨の丸みがアウトラインに現れます（小指側）。

首まわりの作画

頭、首、胴のつながりと作画を見てみましょう。

首と胴体のつながり

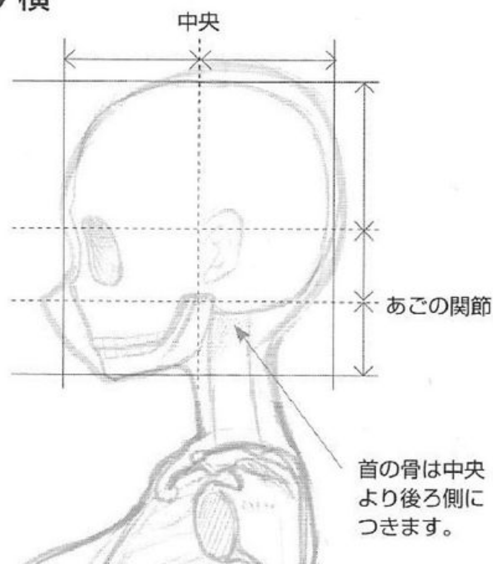
頭部と首は頭がい骨と背骨、首から胴体は背骨とろっ骨（胸郭）でつながっています。

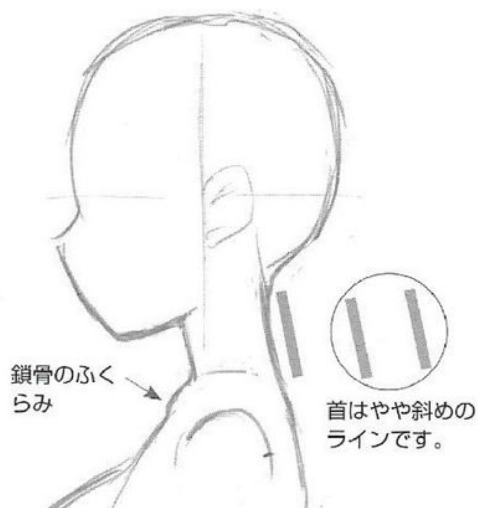
● 斜め





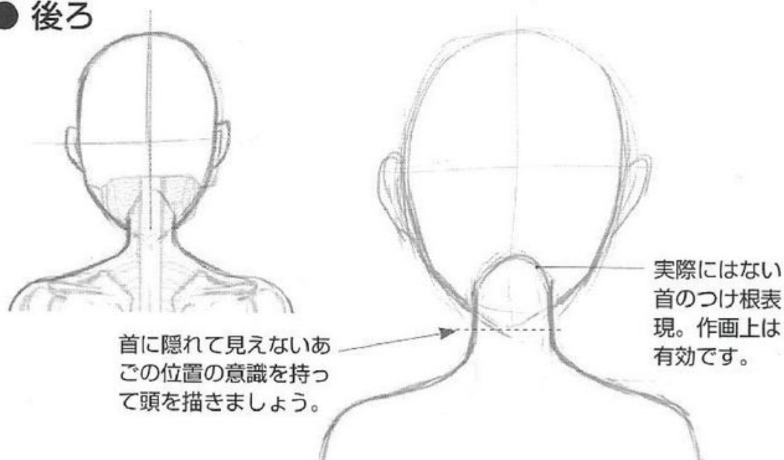
● 横







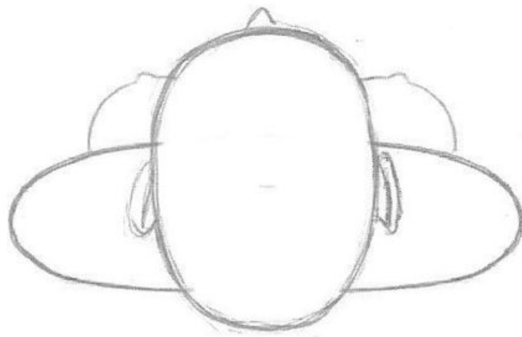
● 後ろ



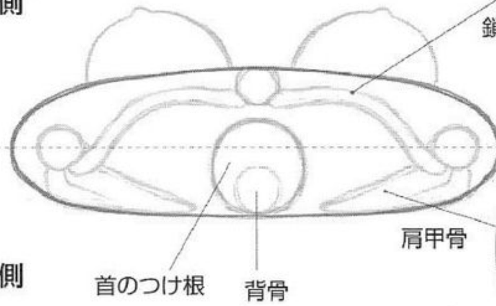
● 斜め後ろ

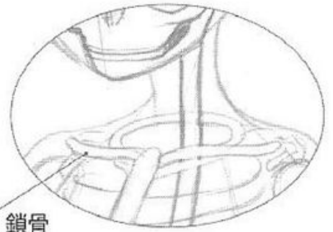


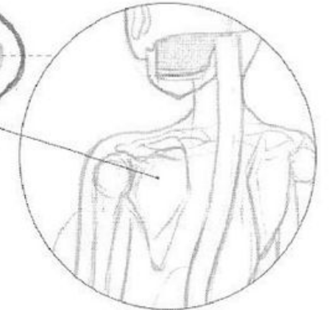
真上から見た場合

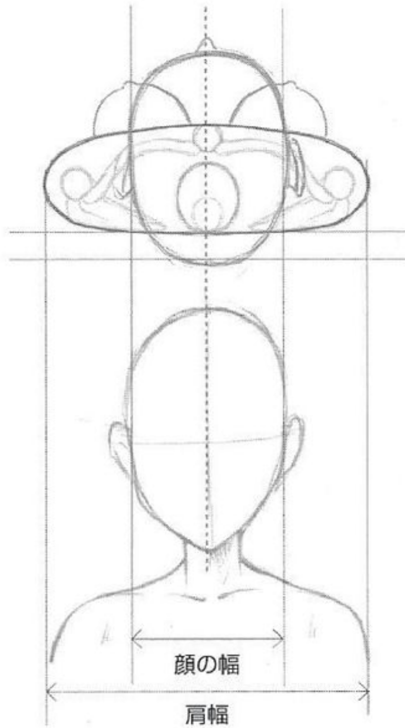


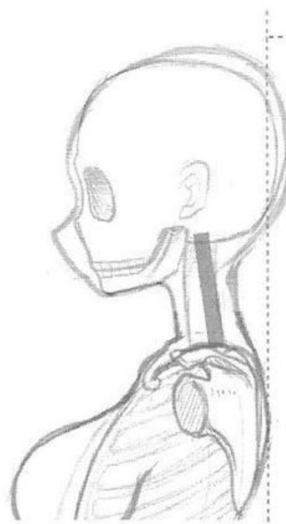
● 上面模式図

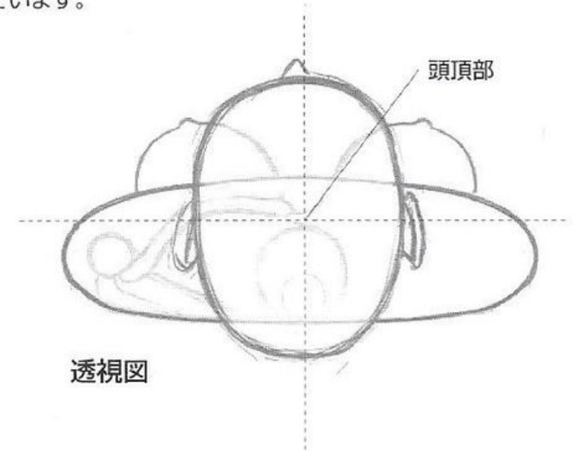






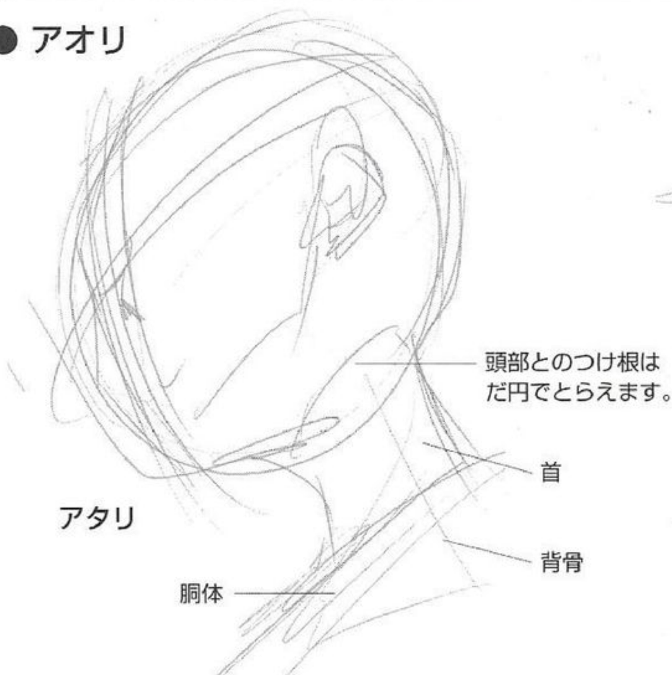






作画でとらえる頭・首・胴のつながり

● アオリ





● フカン

アタリは胴体の腰ぐらいまで大づかみに描いて、頭部と肩幅のバランスを確認しながら作画します。

前面側



イメージを大づかみに描き、アタリにします。

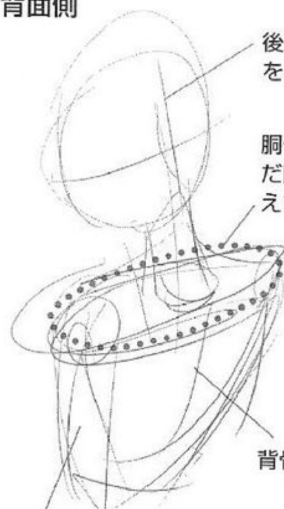






髪の毛と目鼻を入れたら、首が細くても違和感を覚えないこともあります。

背面側









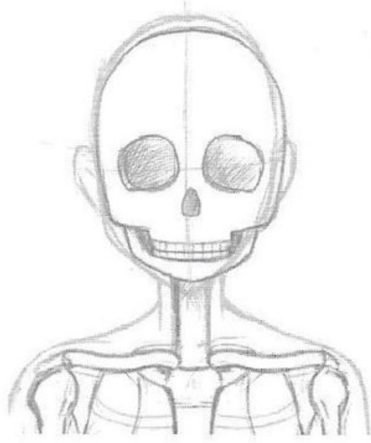
ざっとイメージラフを描いて、雰囲気をつかんでから描きはじめることもあります。

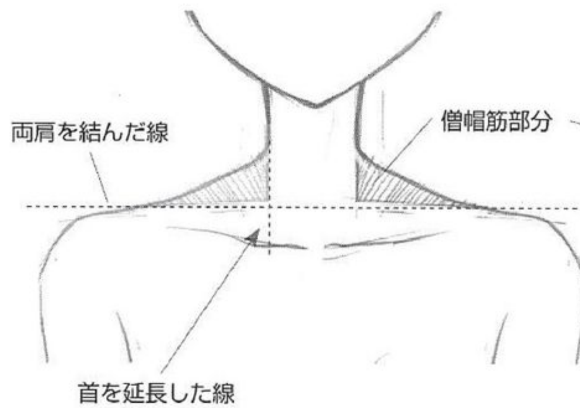


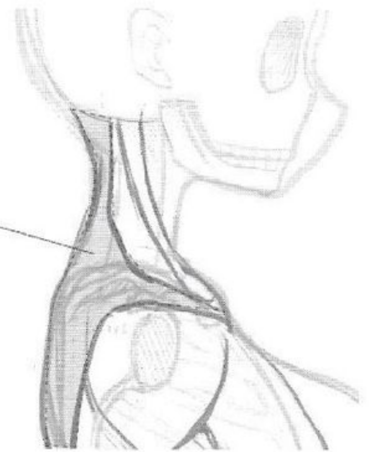
完成例

首もとの形を作る僧帽筋

首もとから肩まわりのなだらかな曲線をつくっているのは僧帽筋です。





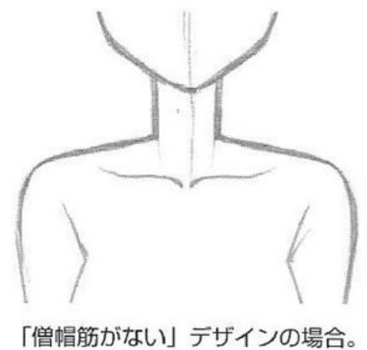


図形でとらえてみる





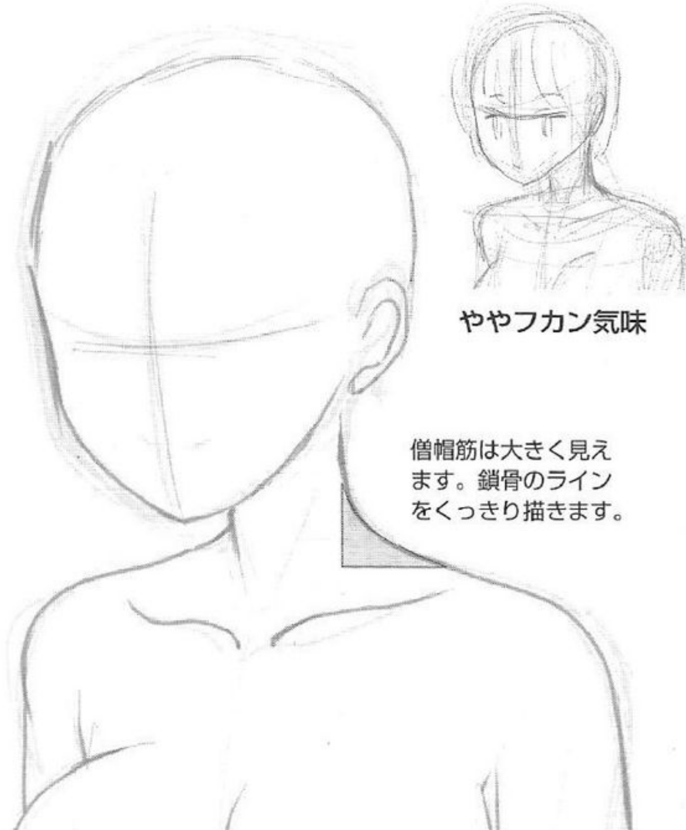
少し肩をすくめた場合。僧帽筋の面積、大きさはデザインや設定によっていろいろです。

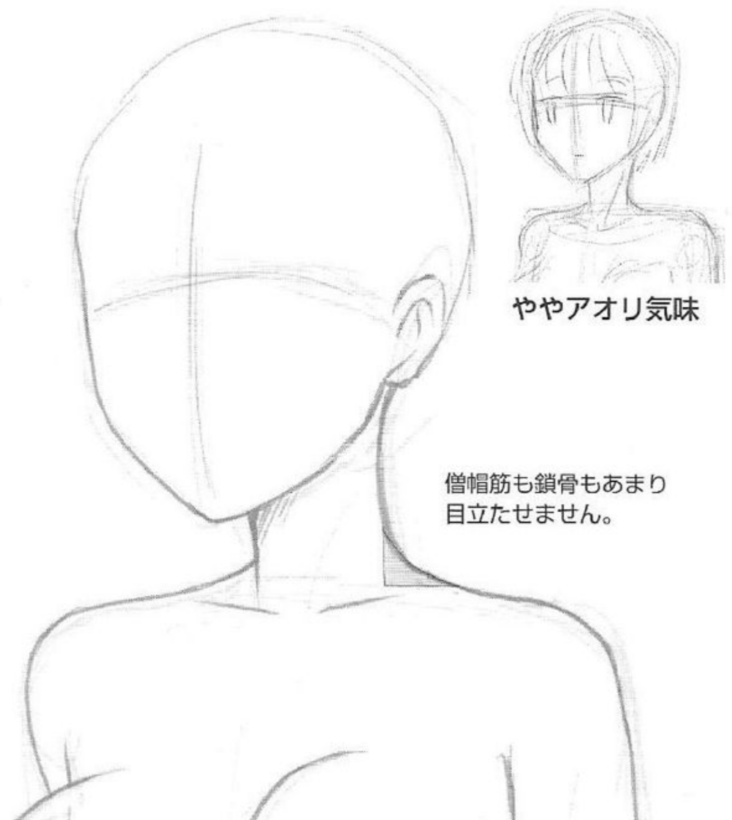


「僧帽筋がない」デザインの場合。

● 通常アングルとして描かれる２タイプ

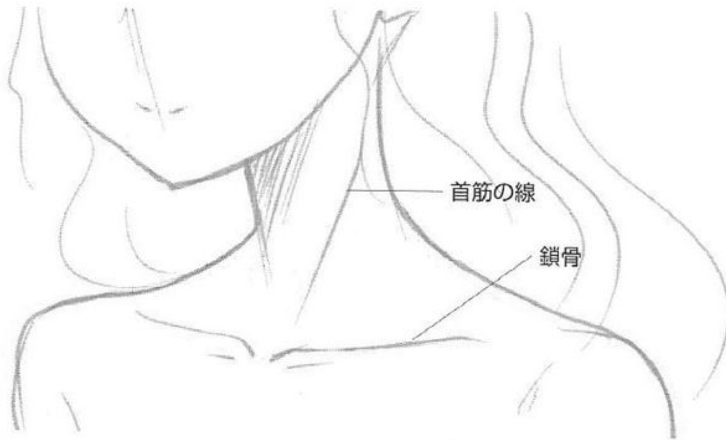
「通常のアングル」で描かれるキャラには、ややフカン気味とややアオリ気味の２タイプがあります。同じ姿勢、同じキャラでも、鎖骨と僧帽筋の見え方（描き方）が変わります。

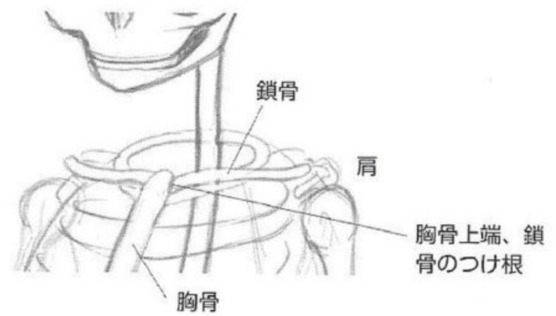




首筋と鎖骨

首にできる線や鎖骨の表現、動きに伴う鎖骨の表情を見てみましょう。

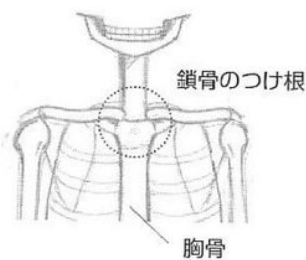


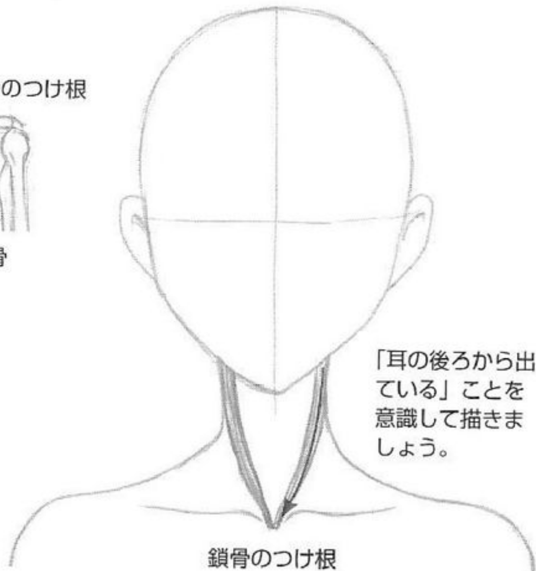


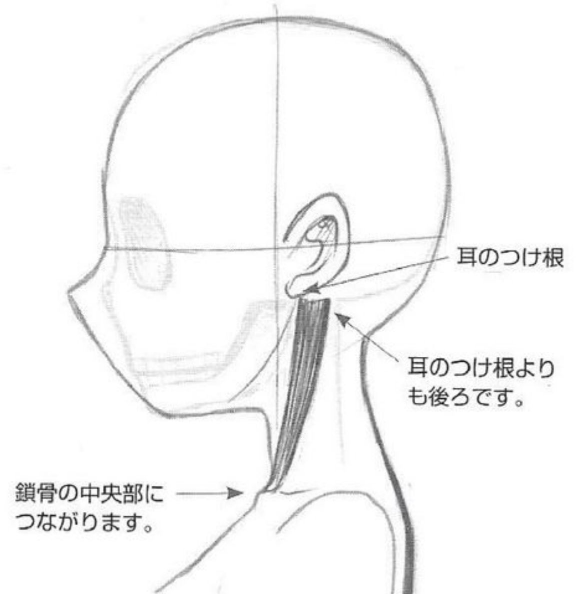
鎖骨は太さやわん曲のしかたがさまざまなので、浮き出す線もアングルやキャラによっていろいろです。「胸骨の上端から肩につながっている」ということを意識して描き込みましょう。

● 首の筋肉

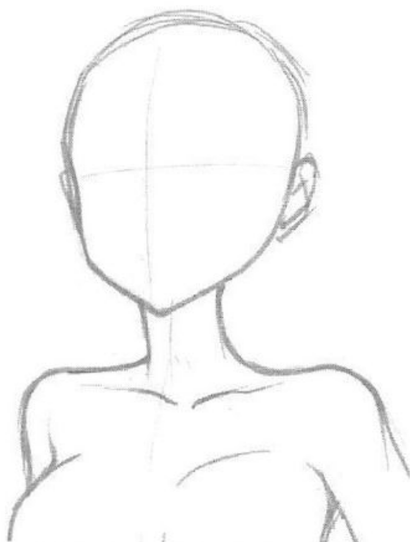
首の筋（首筋の線）の正体は筋肉です。



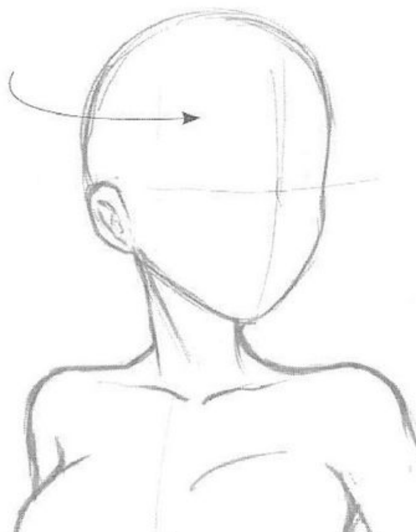




● 首筋について

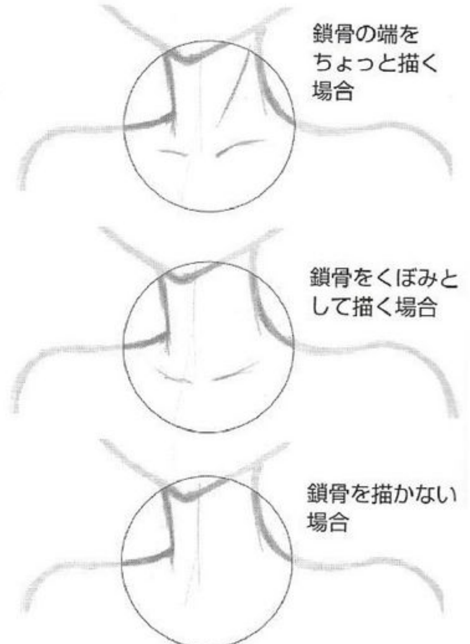


首筋表現をしない（省略する）場合



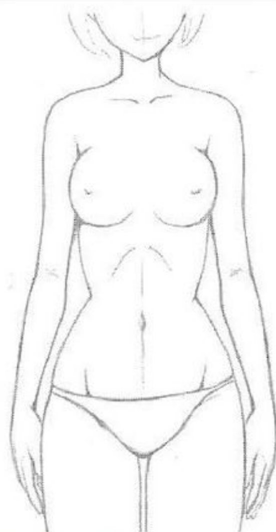
顔の向きを変えると、首筋が浮き出します（省略されることもあります）。

● 鎖骨表現

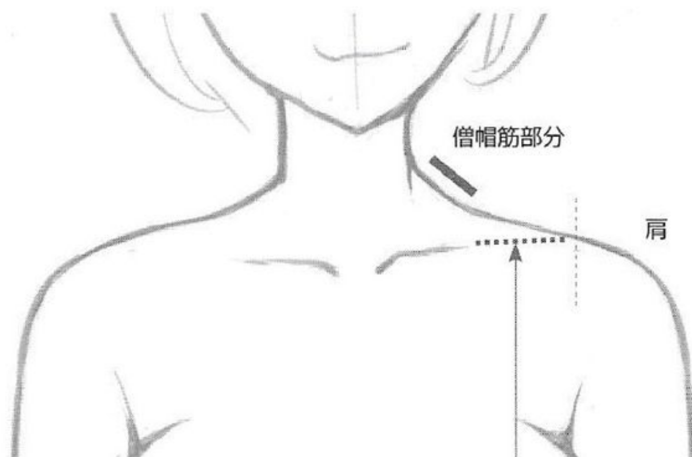


肩の動きに伴う鎖骨表現

● 正面



普通に両腕を下ろしているとき



首筋ナシ、鎖骨は控えめ表現です。

見えない鎖骨部分。正面からは直線的にとらえていますが、実際はわん曲しています。



両腕を上げた場合



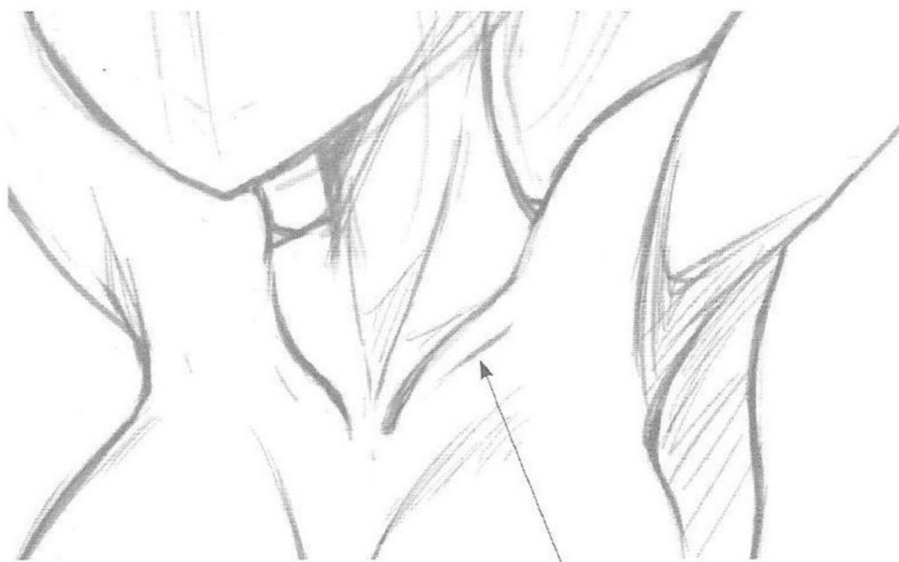
首筋の線は頭部の動き(うつむきや横向きなど)によって現れます。

※鎖骨が曲がるのではなく、もともとこういう形だったものがはっきり表に現れます。

● 斜め



普通に両腕を下ろしているとき



両腕を上げた場合

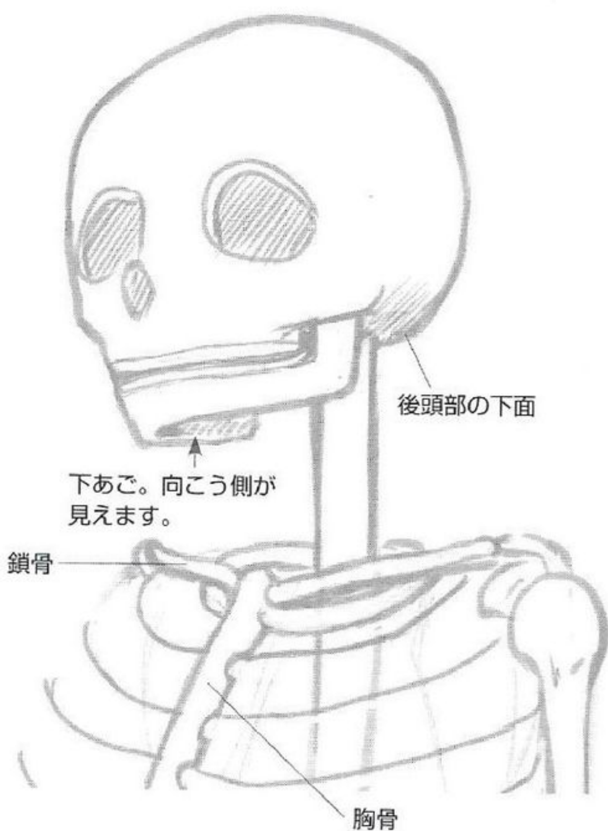
細い線を描き添えることで、浮き出した鎖骨の太さや立体感が表れます。骨太感やたくましい印象になります。

頭部と首肩まわりの骨格

頭部と首まわり、肩へのつながりの構造を見てみましょう。

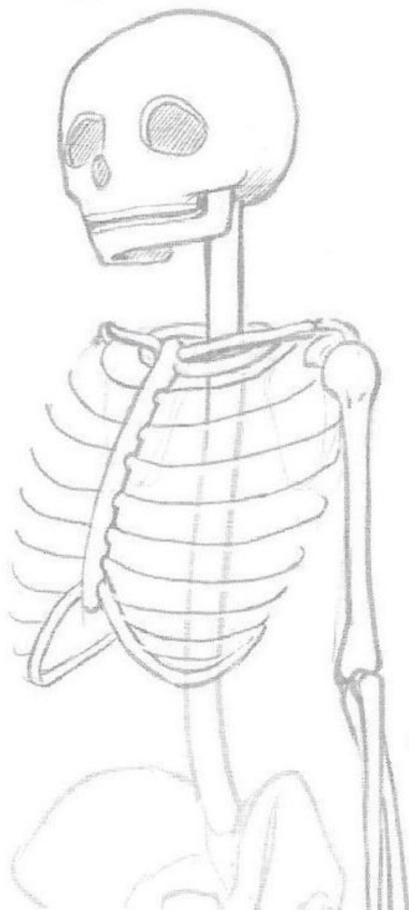
通常アングル・少し上向き気味

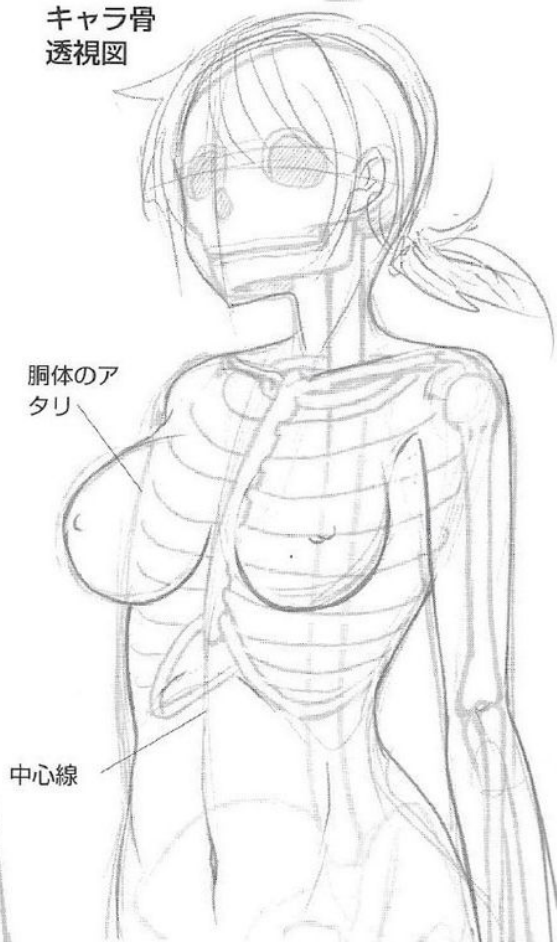




● 参考・ウエストショット





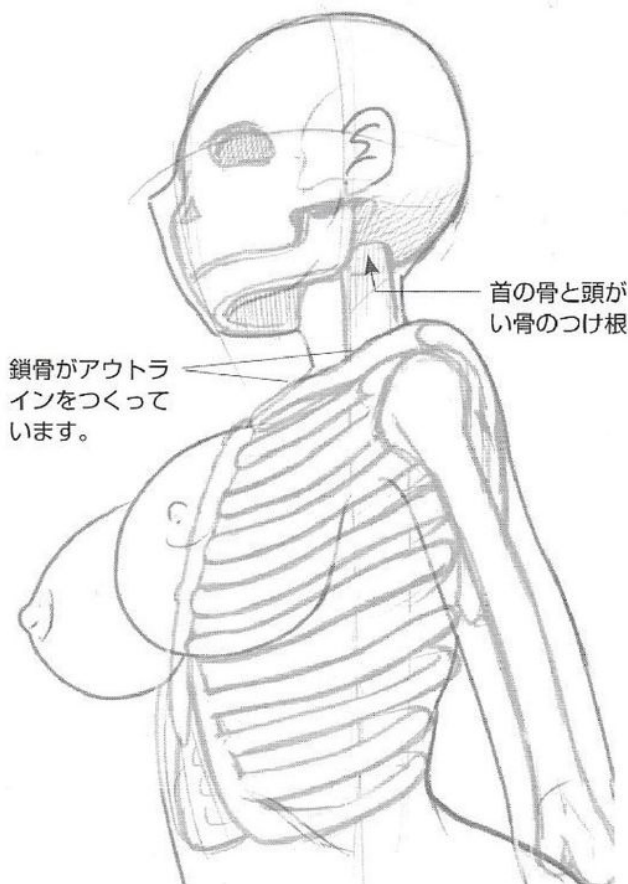


※ 首から下は通常のアングルで描いています。

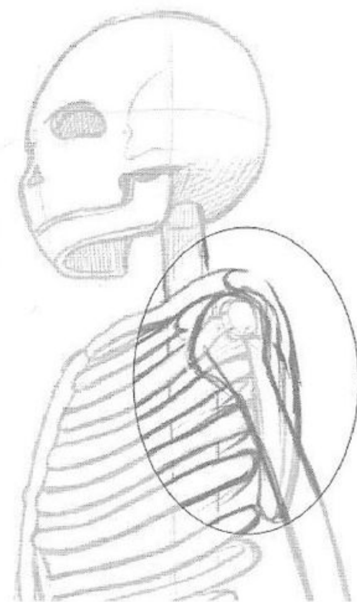
アオリ

● ほぼ横向き





キャラ骨透視図

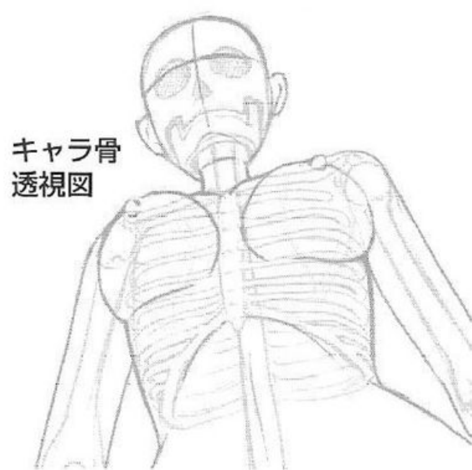


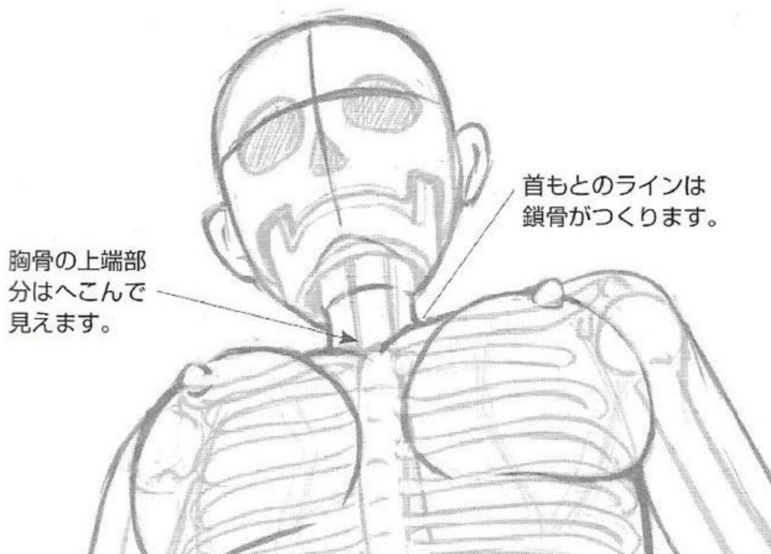
キャラ骨　腕に隠れている部分（ろっ骨、肩のつけ根、肩甲骨）を透視した場合。

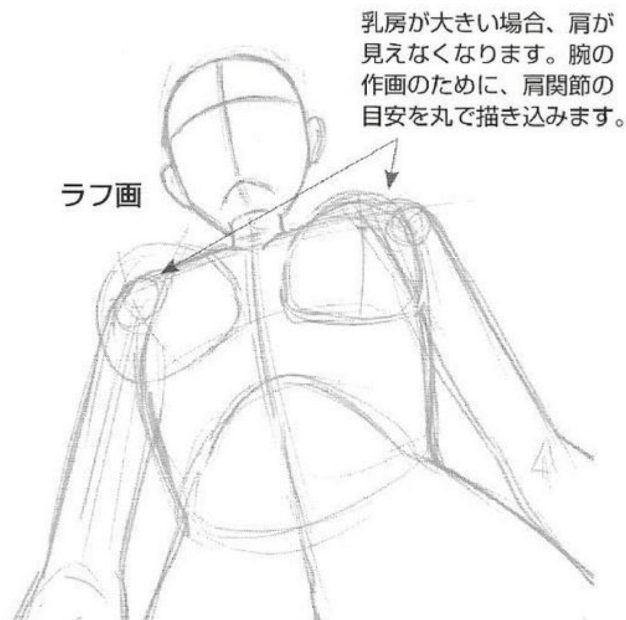
● 正面向きアオリ





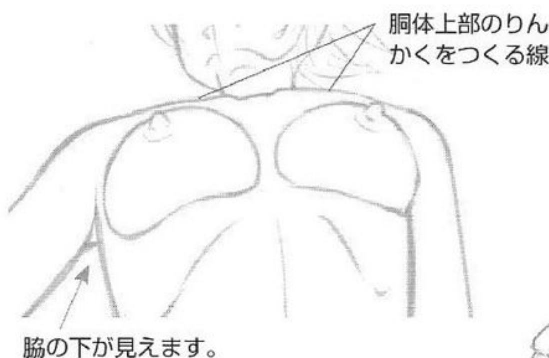




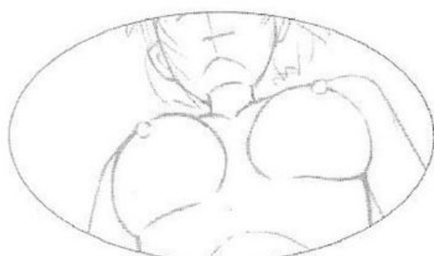


● 正面向きで乳房があまり大きくない場合









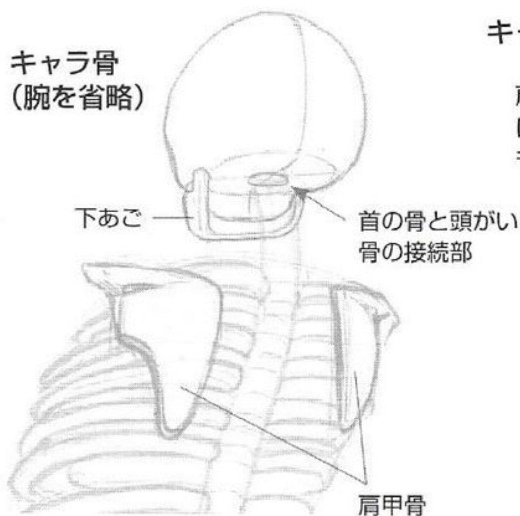
乳房が大きい場合、カラダの上面は
鎖骨の一部しか見えません。



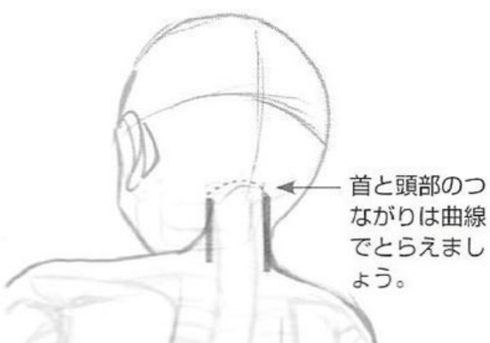


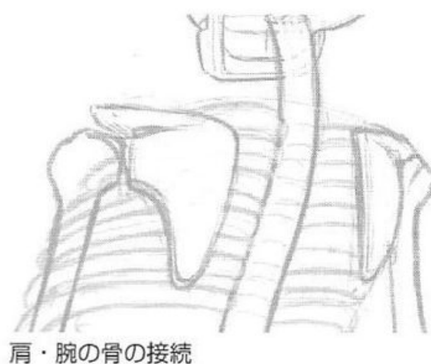
● アオリ斜め下から











肩・腕の骨の接続

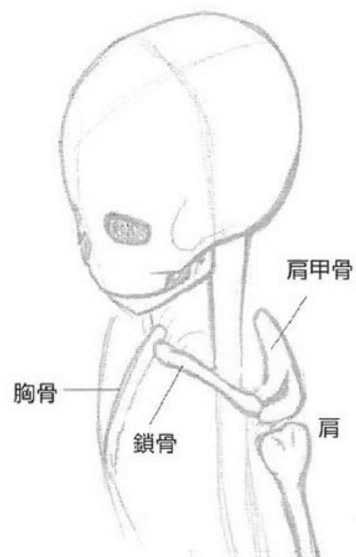


フカン

● 横顔に近いアングル



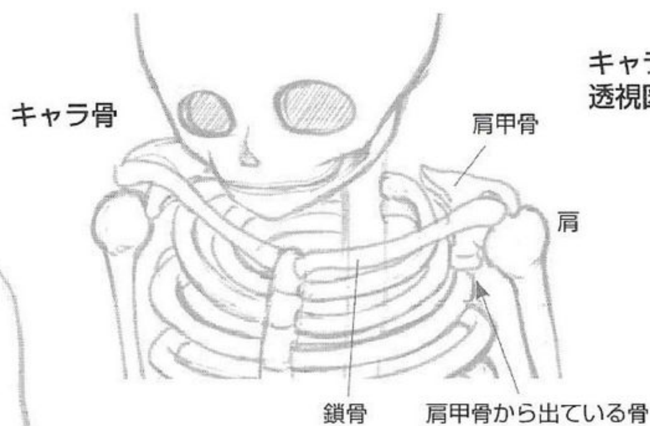

キャラ骨透視図



キャラ骨
（ろっ骨を省略したもの）

● 斜め向き

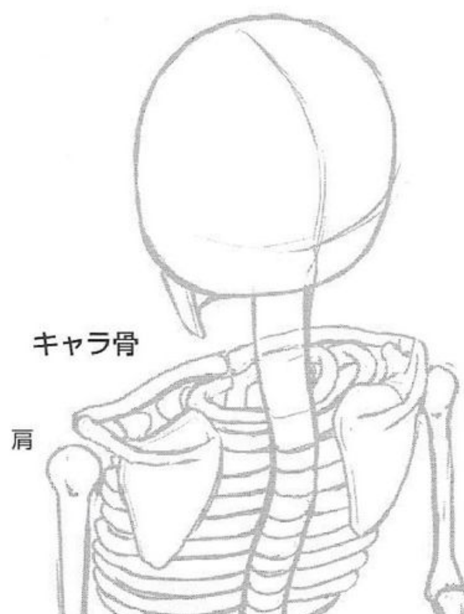


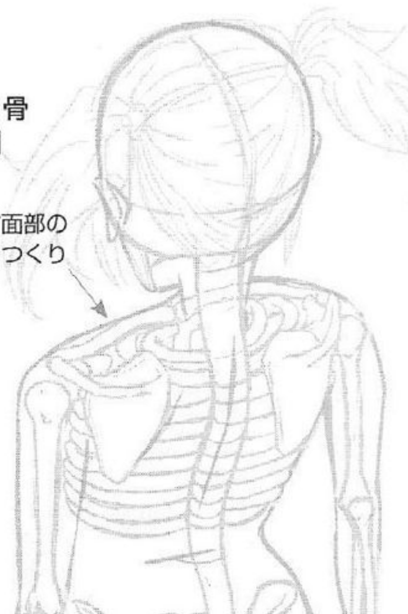




● 斜め後ろから



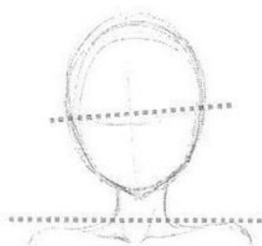




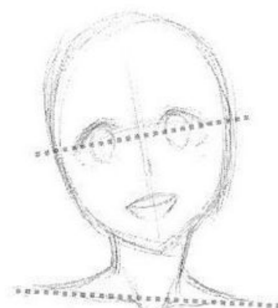
首の演技

頭部の傾きと首まわり、肩までの表現で、キャラに動きを与え、表情も豊かにすることができます。





正面向きで、少しだけ首をかしげる

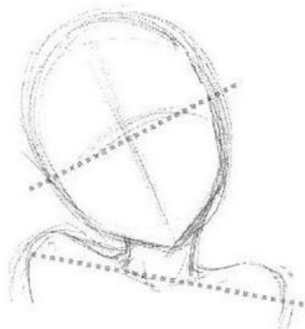


顔と肩の傾きを変える

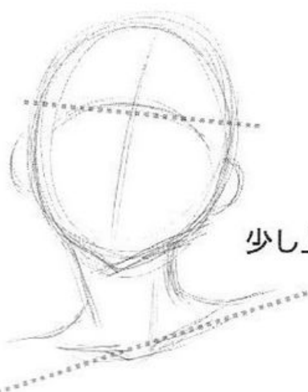






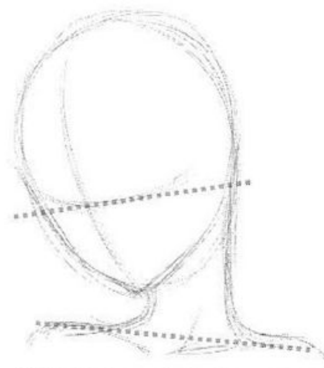


傾き + 肩を上げる

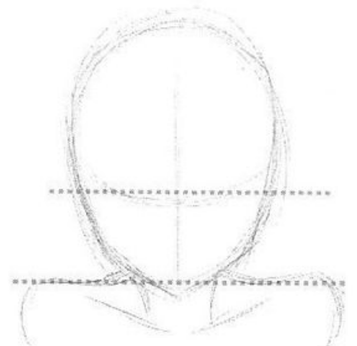


少し上向き





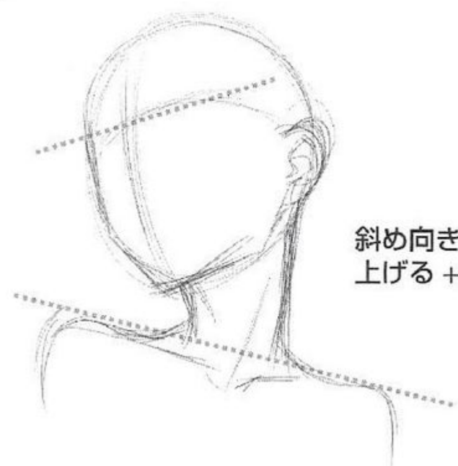
斜め向き＋少しうつむき



正面向き＋少しうつむき
＋少し肩を上げる







斜め向き＋あごを
上げる＋傾き

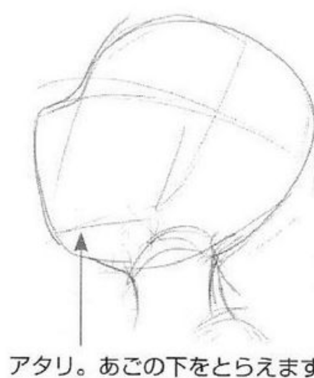
あごの下を描こう

アオリの作画です。頭部と首のつながりをとらえる作画を見てみましょう。

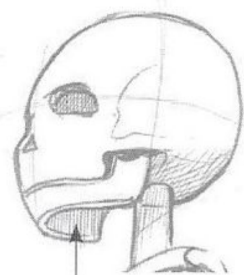
● 横顔



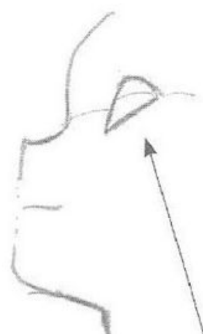
リアルふうタイプ
鼻、口まわりの起伏を表現するタイプです。



アタリ。あごの下をとらえます。



骨ではあごの下は空洞です。



キャラふうアウトライン（起伏が少ない）の場合、目の位置で頭部の傾きや角度を表現します。

ポイント 目のアタリ線



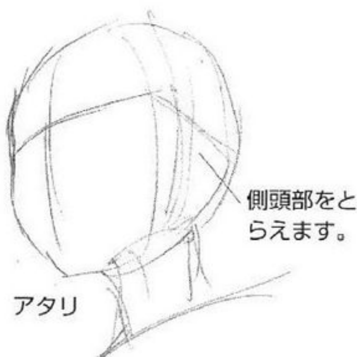
フカン　アオリ

目のアタリ線は、曲線の向きでフカンとアオリをとらえます。

● 斜め向き



リアルふうタイプ



アタリ

側頭部をとらえます。



ほぼ完成状態。



ポイント

耳の位置について

耳はあごのつけ根に直結しています。あごのつけ根の線をくっきり入れることで、立体感が生まれます。



キャラふうタイプ

あごのつけ根の線

● 斜め向き（仰向けに寝る）



あごの下にタッチを入れることで、
頭部の立体感と重さが出ます。



あごの下にタッチを
入れない場合。



目をデフォルメタイプの
まま描く場合。これでも
OKです。

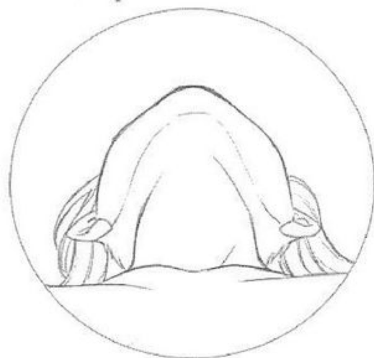


胴体の位置取りが難しいアングルです。耳
と鎖骨の距離に注意して作画を進めます。

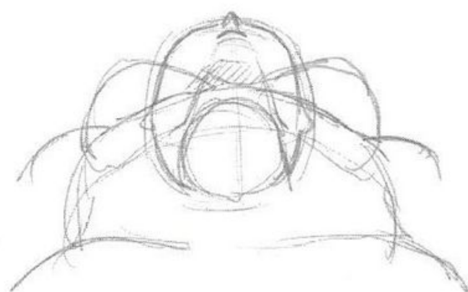
● 真下から見た場合





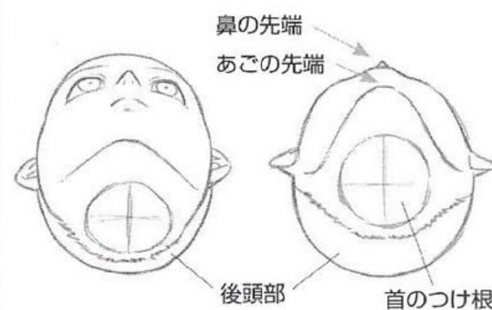


あごの下にタッチを入れない場合。



ラフ。胴体に隠れる頭部と首のつけ根を
とらえます。

アオリ・下から見た頭部





デフォルメバージョ
ン。好みで、これも
アリです。

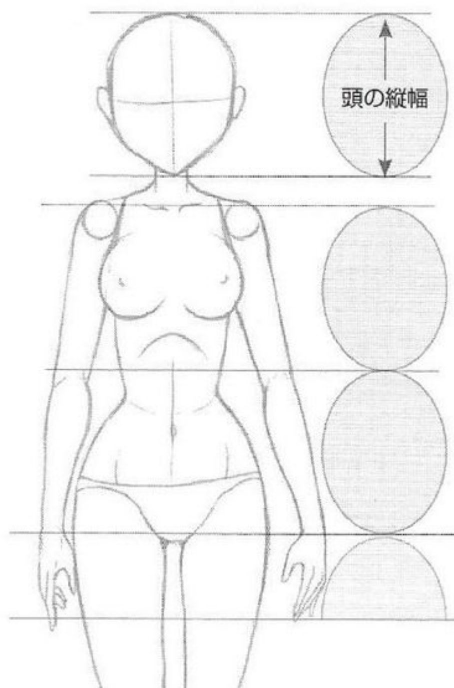
腕と手の作画

肩・腕・手の構造と作画を見てみましょう。

腕のラインの特徴

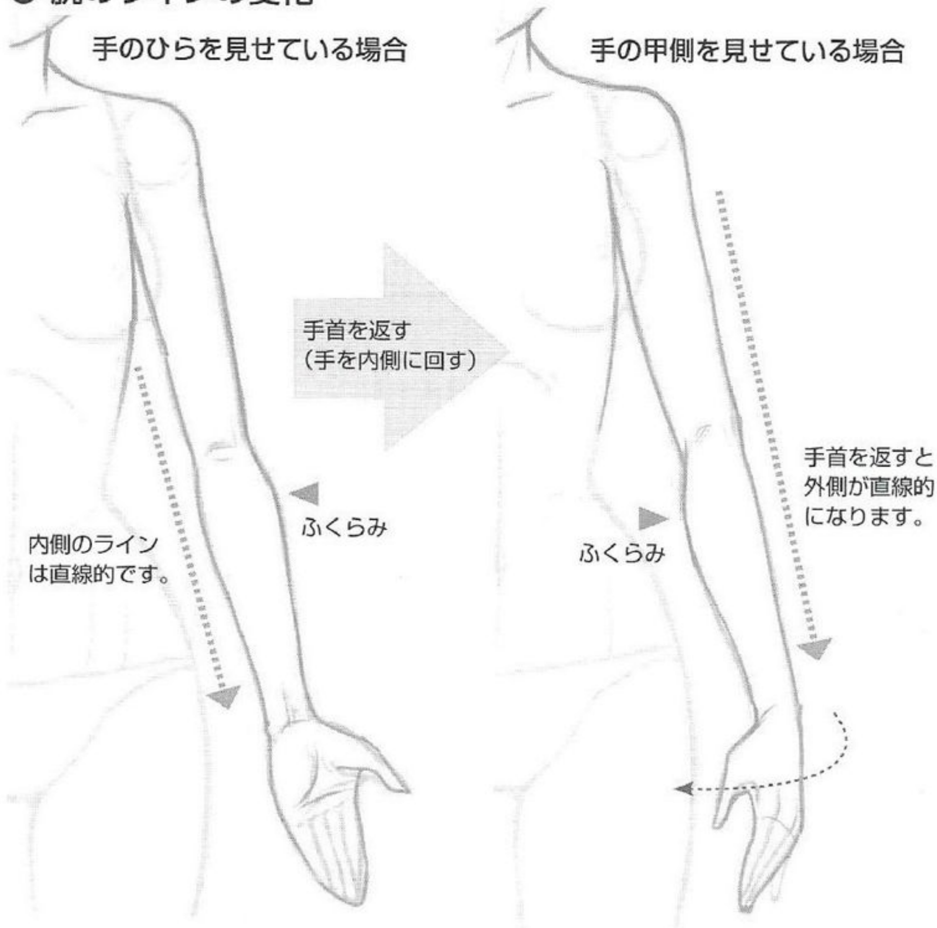
手のひらの向きで、腕のラインは変わります。

● 腕の長さ



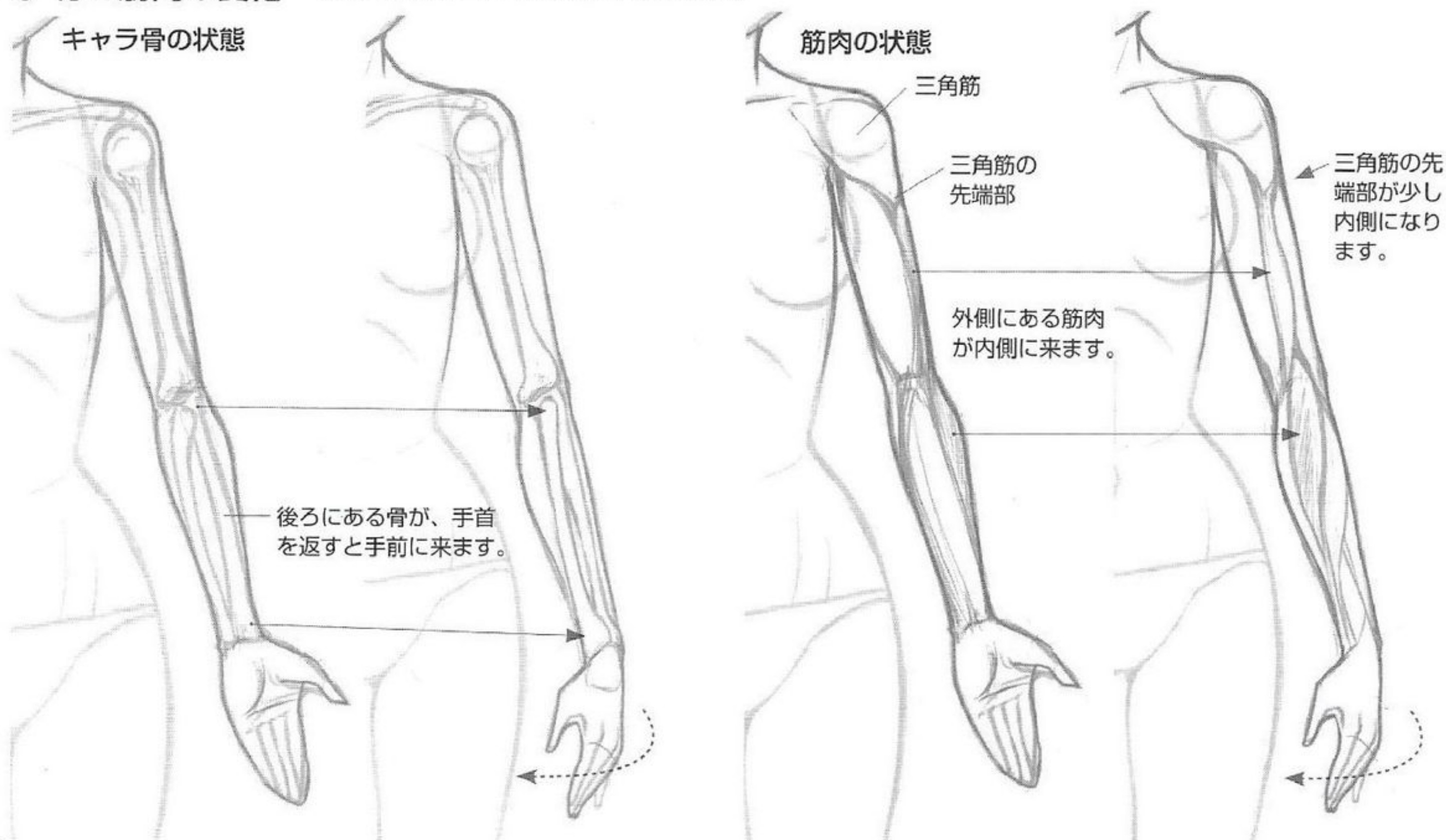
腕の長さは、おおよそ頭の縦幅２つ分くらいです。

● 腕のラインの変化



● 骨と筋肉の変化

手首を返すことで、骨も筋肉もねじれます。



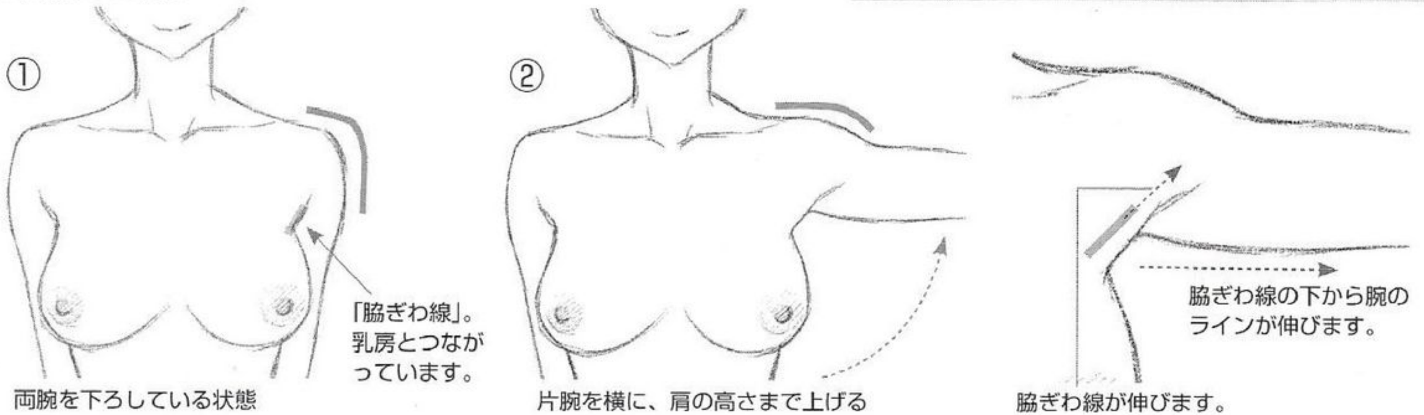
腕のつき方

腕のポーズを通じて、腕と胴体のつながりを見てみましょう。
脇の見え方や肩まわりなどの変化と表現に注目です。

腕のつけ根1　腕を横に上げた場合

※乳房から脇まわりにつながる線を、本書では「脇ぎわ線」といいます。

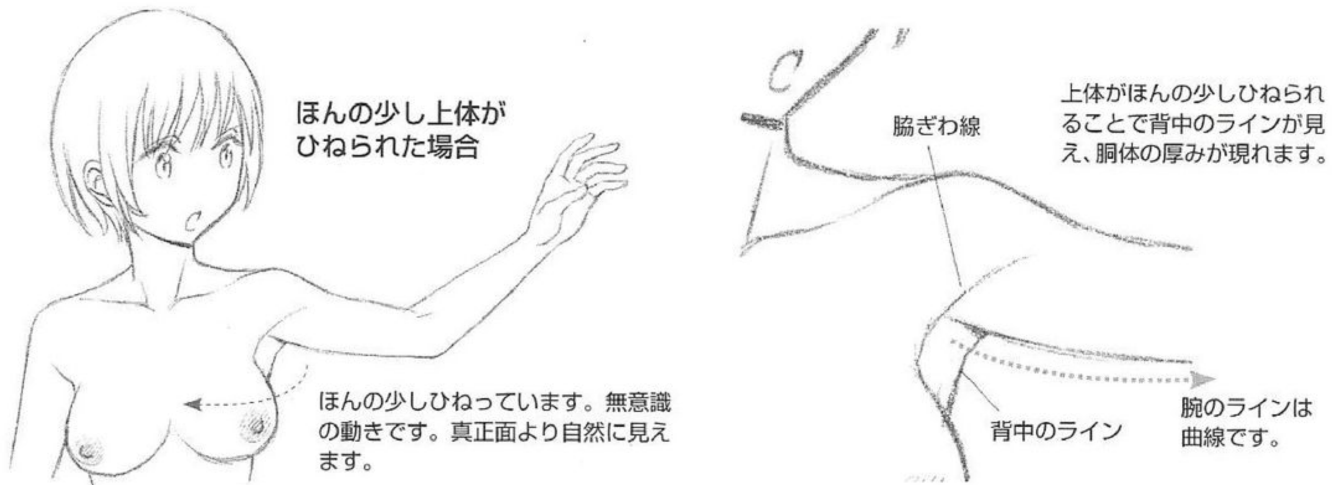
真正面向きの場合



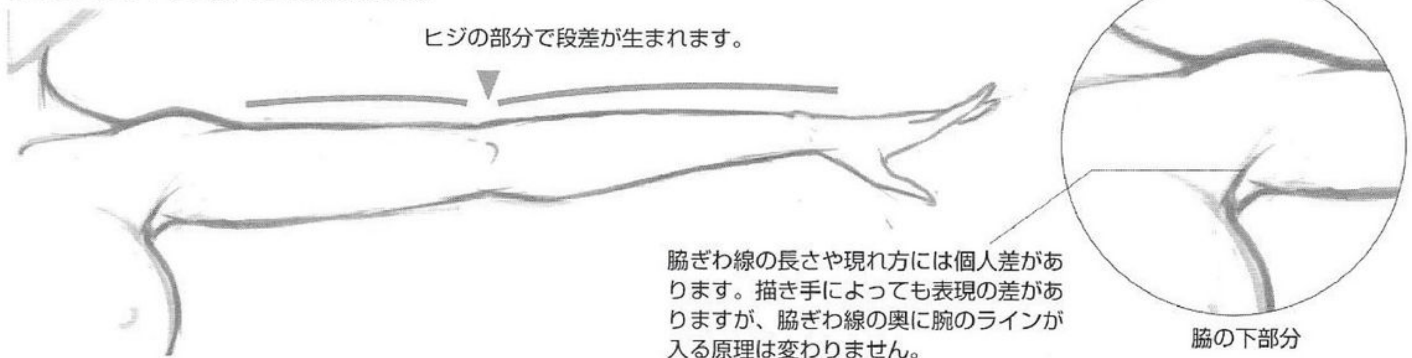
両腕を下ろしている状態

片腕を横に、肩の高さまで上げる

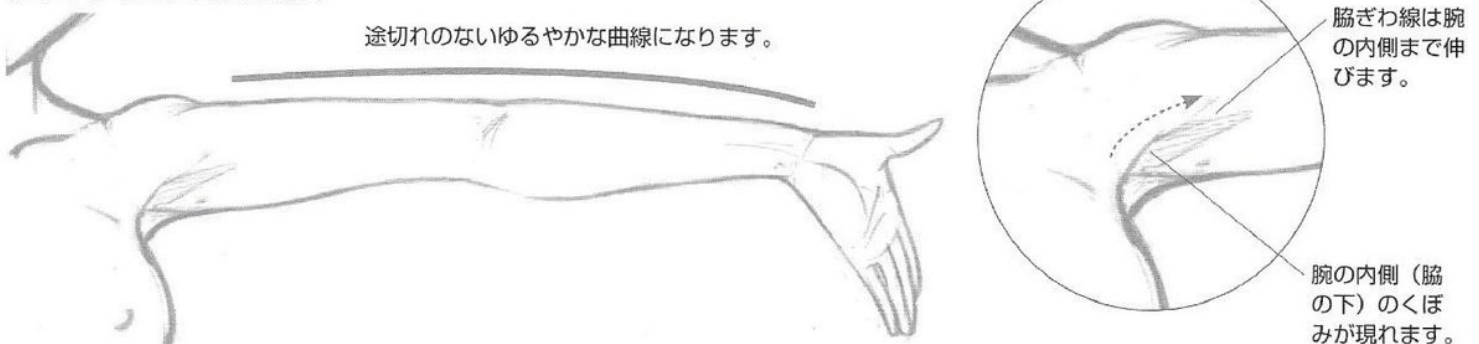
脇ぎわ線が伸びます。



手のひらを下に向けて伸ばした場合



手のひらを上に向けた場合



腕のつけ根 2　腕を上げる場合

● 腕を上げる



① 腕を下ろしている状態



鎖骨から肩へのつながりをとらえます。

アタリ。胴体の厚みや肩位置を描きます。



中心線（アタリ。作画の目安です）

作画では、通常は腕に隠れる胴体をとらえておきます。



②

胴体と腕をつなぐ背中側のラインが伸びます。



③

三角形状にくぼみができます。

しなやかなラインです。

腕のつけ根まわりの線を描きましょう。

脇ぎわ線は省略します。



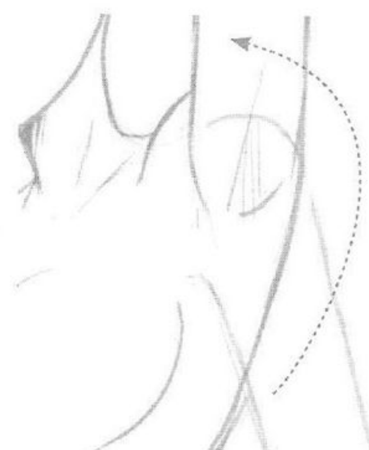
脇の下にカゲを入れる場合。腕と胴の存在感が生まれます。



カゲの境界線は、腕の丸みを意識した曲線です。

腕を下ろしたものと重ねたもの





腕のつけ根まわりや肩の位置の変化を見てみましょう。

● 肩まわりと脇の下（腕のつけ根）の作画を見てみよう

少し脇を開く

脇ぎわ線

背中のラインは、
外向きです。

横に伸ばした腕と、
上げた腕。脇まわり
のアウトラインが変
わります。

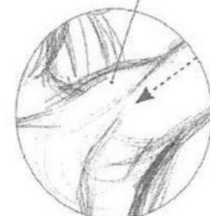
伸び縮みする「皮」のイメージ
で描きましょう。

**アオリで見た
腕のつけ根**

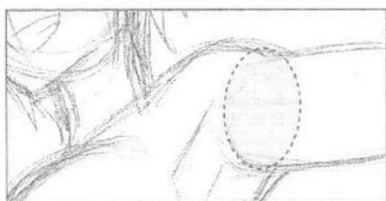
腕の丸み（筒状）を
反映した曲線です。

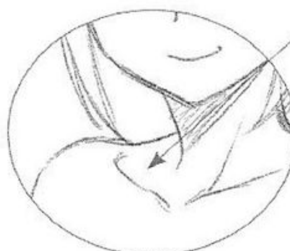
**脇の下をアピール
するポーズ**

三角筋

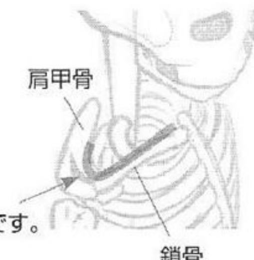


三角筋の下に、腕が
もぐり込んでいるイ
メージです。





腕を後ろに引い
ています。首ま
わりのくぼみが
できます（右の
キャラ骨参照）。



肩甲骨

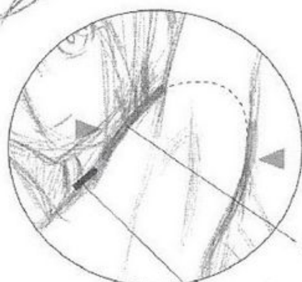
この部分です。

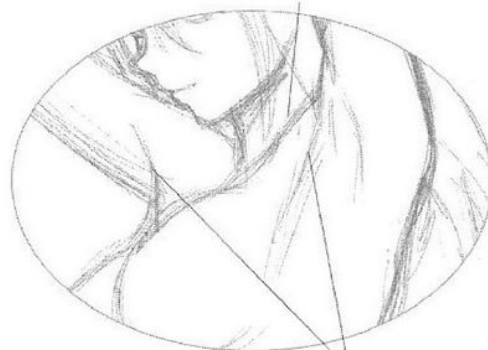
鎖骨

● 脇見せポーズ

腕の角度によって、肩まわりのラインが変わります。

腕にかぶさっている三角筋の丸みです。



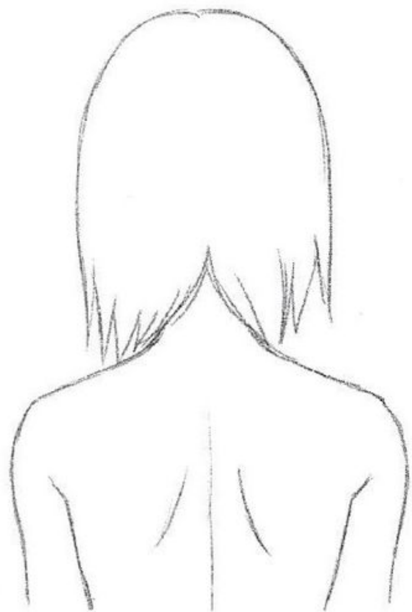


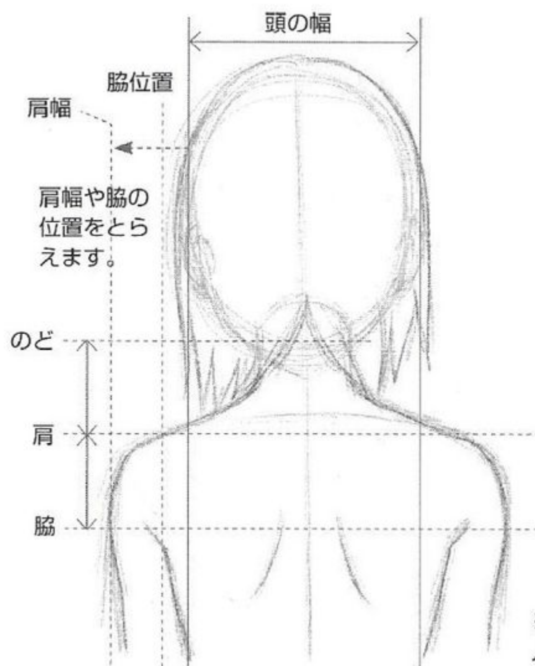


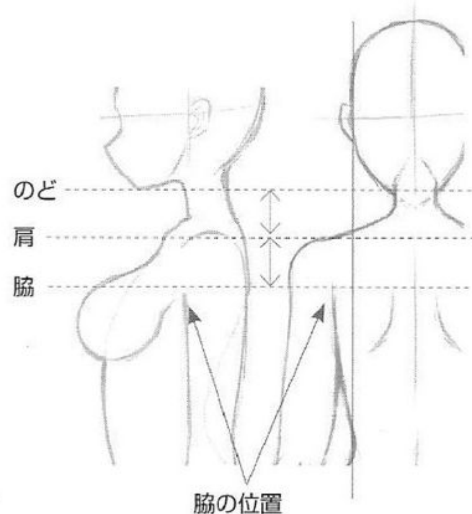


腕のつけ根3　背中側

● 脇の部分をとらえる



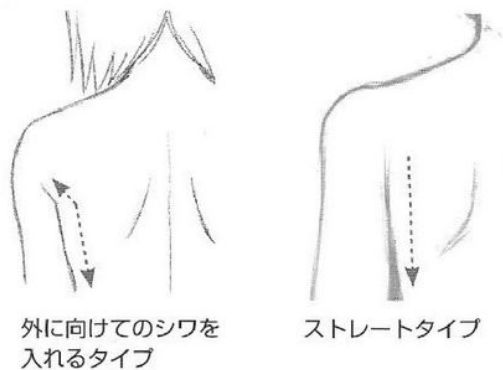


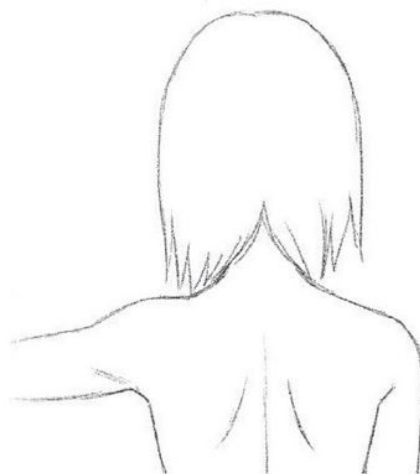


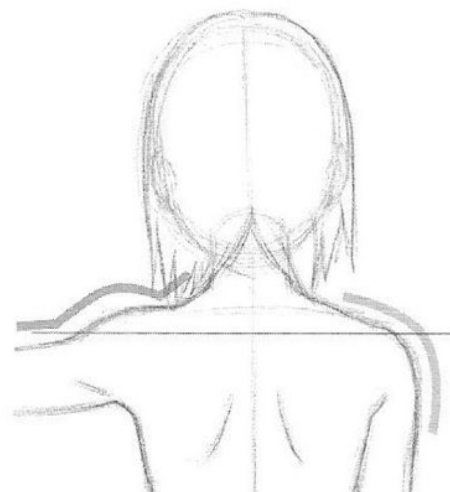
背中側の腕を描くとき、腕のつけ根部分（脇）の位置は、頭部のアタリ（頭の大きさやあごの位置）を目安にとらえます。

※肩幅をはじめ、のど、肩、脇の距離の比率も個人差があります。好みのバランスで描きましょう。

腕を下ろしたときの脇表現は 2 タイプ



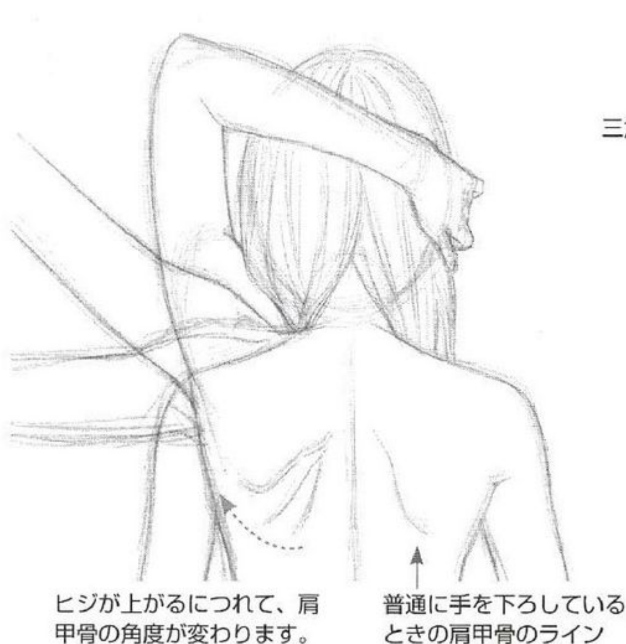




腕を横に上げると、肩まわりのシルエットが変わります。

● 片腕を上げた場合の肩まわり







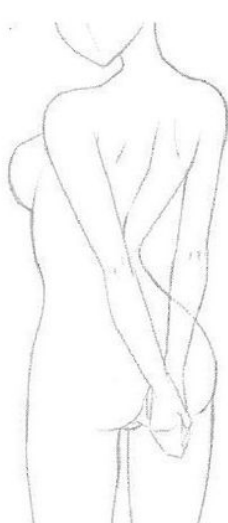
僧帽筋。背中側は大きく広がっています。

● 両腕を上げる

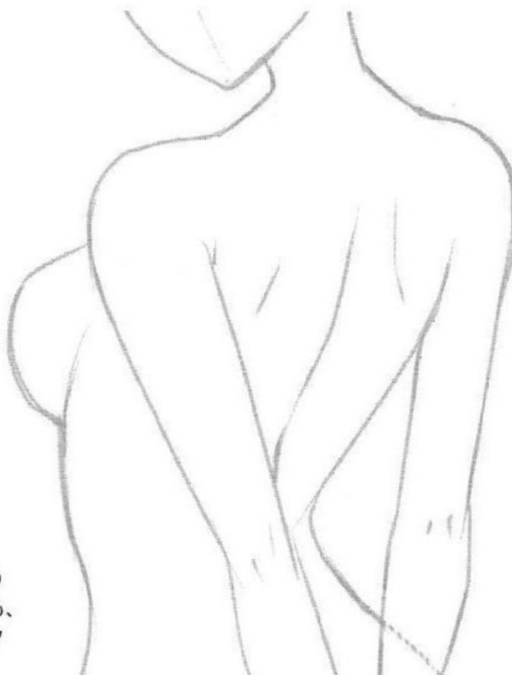


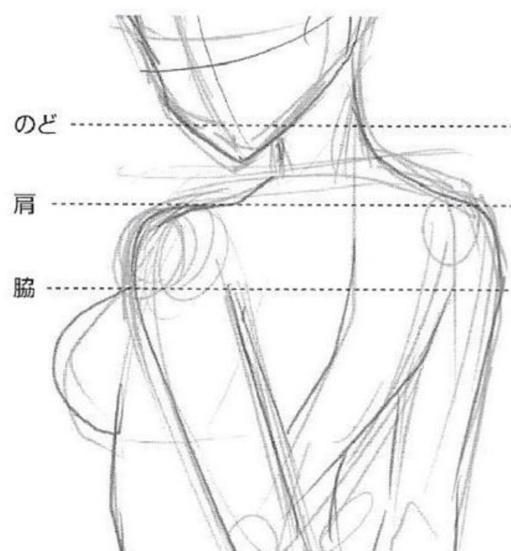


● 後ろで自然に手を組むときの肩まわり



※肩甲骨のサイズや位置には、かなり個人差があります。肉づきによっても、肩甲骨が目立つタイプと目立たないタイプがあります。





のどと肩を目安に、脇の位置をとります。

ヒジの作画

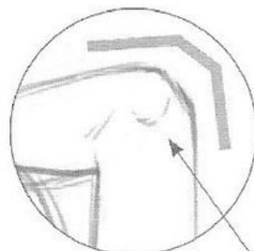
ポーズに見るヒジの表現

腕の関節部、ヒジは骨と腱（けん）で構成されています。特に腕を曲げたときは骨の硬さを意識します。いろいろなポーズのヒジの表現を見てみましょう。

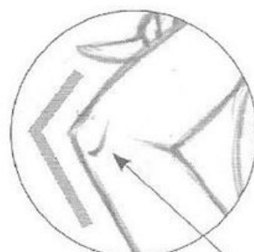
ゆるいカド型
（ほぼ丸形）

骨のアウトラインを曲線とカゲで表現します。





富士山型



カド型

富士山型、カド型ともに、骨のへり部分を丸を意識した曲線で表現。



ヒジの内側。くぼみを山型のカゲで表現。

とがり型

骨の一部がツノ状にアウトラインに現れるタイプです。

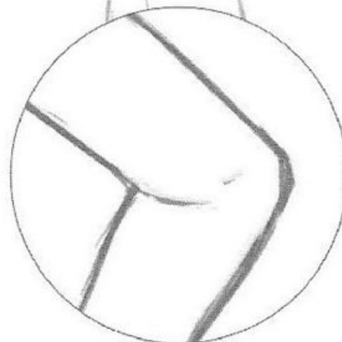
ヒジ関節とヒジの表現

● 後ろに突き出したヒジ





骨の丸み部分がアウトラインに反映されます。

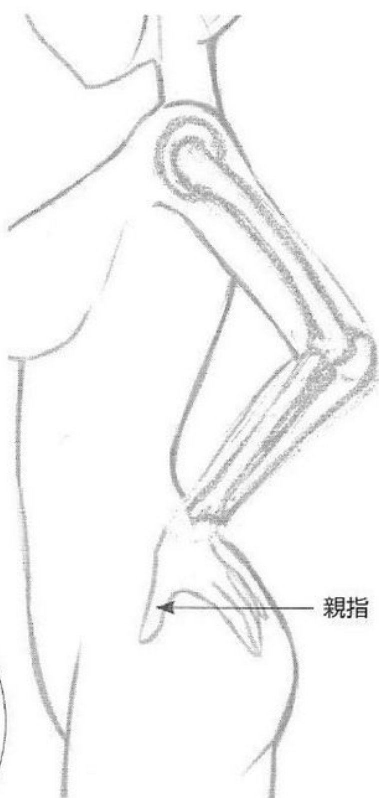


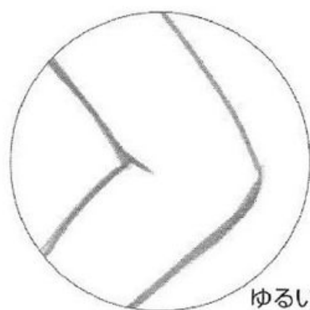
ゆるいカド型
(ほぼ丸形)

腰に手をあてる



親指を下にする

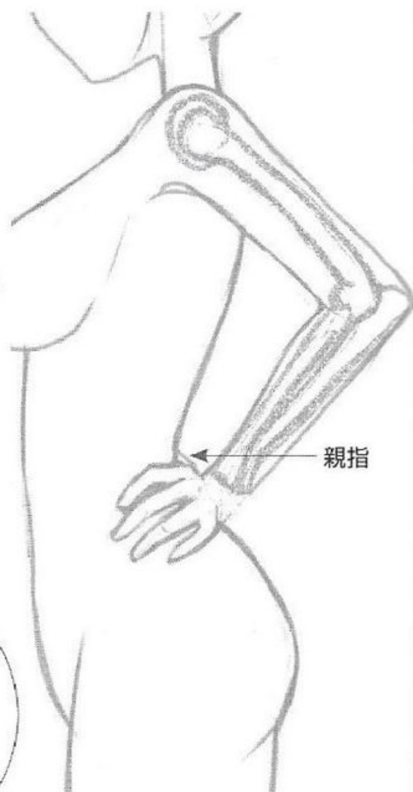


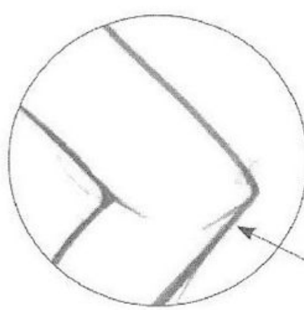


ゆるいカド型
(ほぼ丸形)



親指を上にする



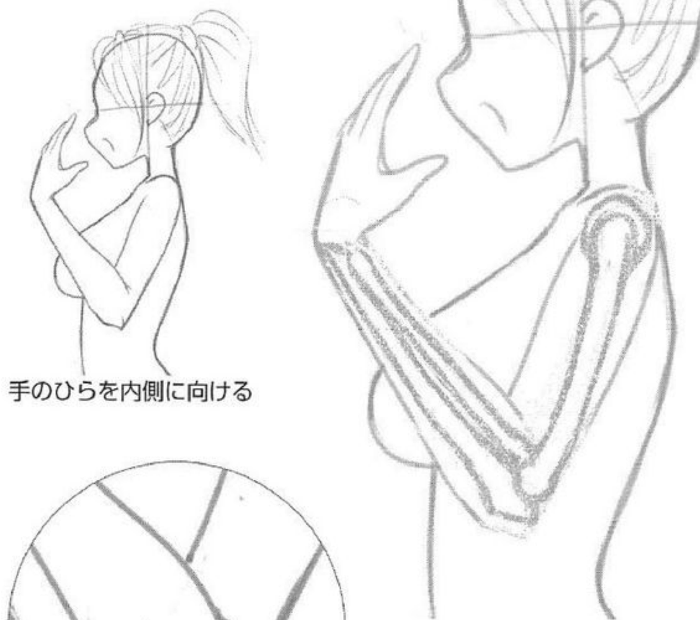


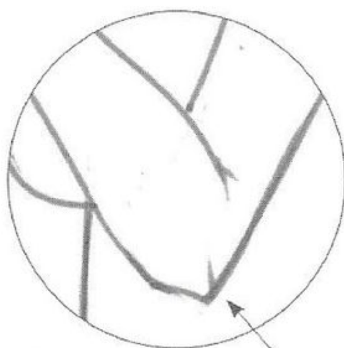
少しタッチを入れて硬さを表現します。

カド型

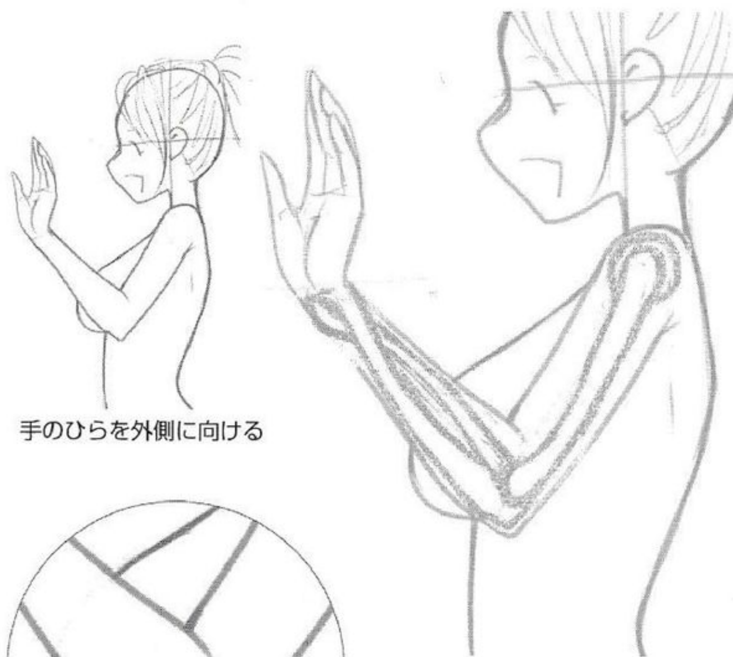
● 手首の返しとヒジの表情

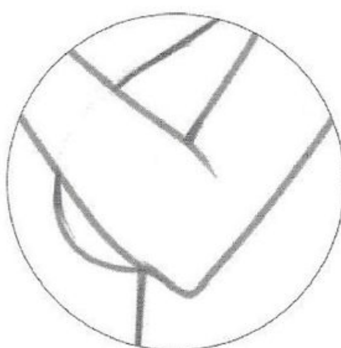
顔の前に手


手のひらを内側に向ける


とがり型

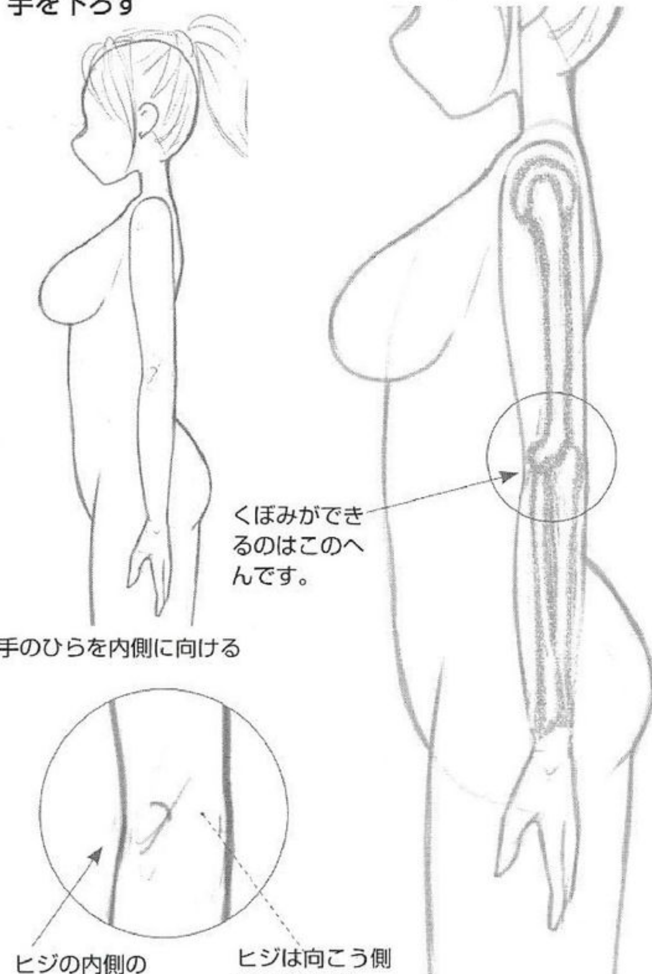
骨のカド。骨カゲの線を入れます。


手のひらを外側に向ける

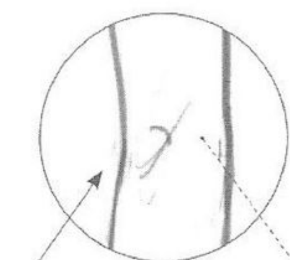

カド型

骨のカドですが、骨カゲの
線は入れません。

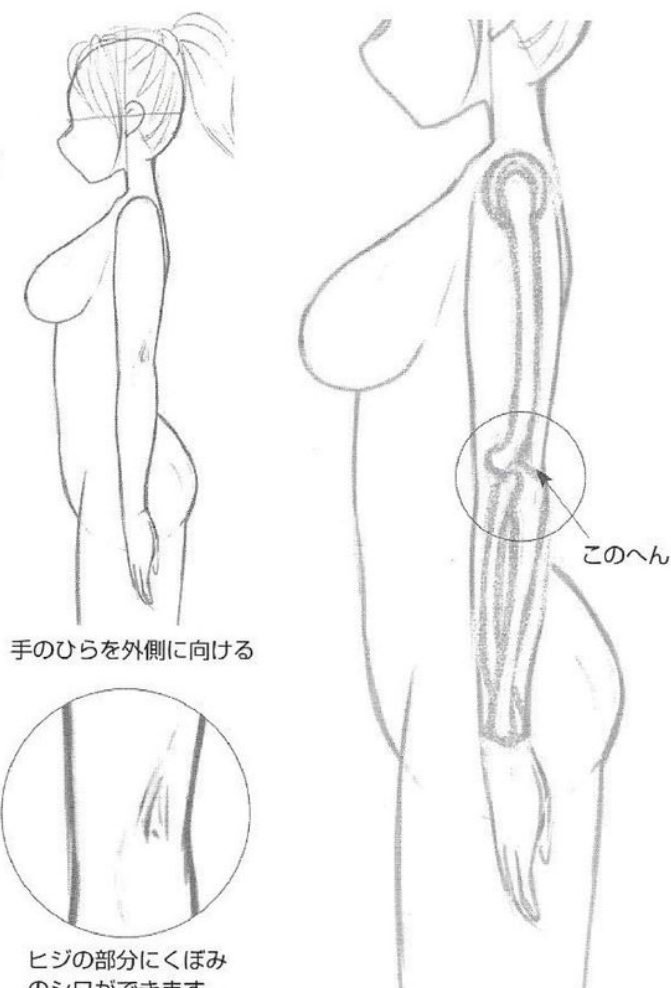
手を下ろす


くぼみができ
るのはこのへ
んです。

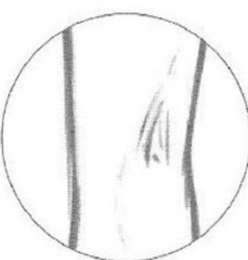
手のひらを内側に向ける


ヒジの内側の
くぼみ

ヒジは向こう側
で見えません。

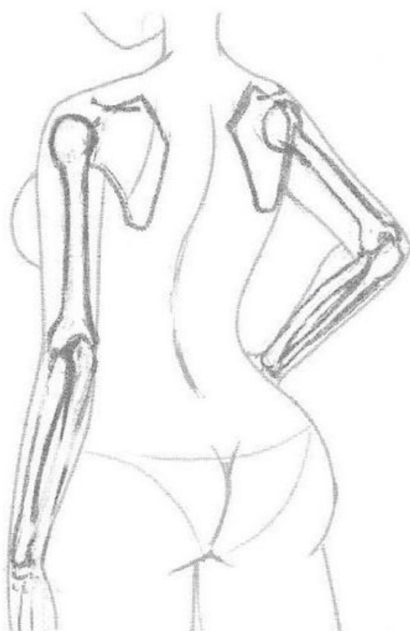

このへん

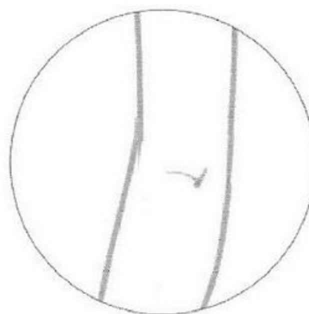
手のひらを外側に向ける


ヒジの部分にくぼみ
のシワができます。

● 後ろからとらえたヒジ

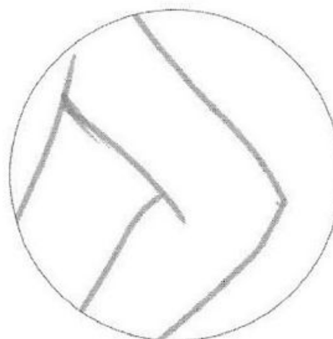






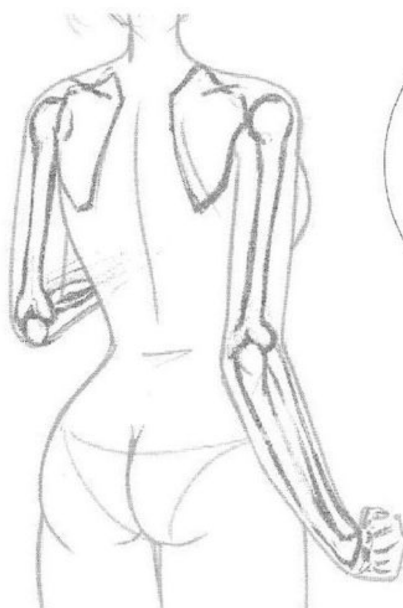


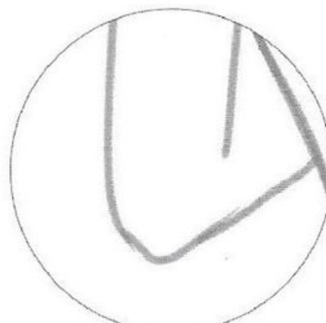
「骨のふくらみがある」という意識でタッチを入れましょう。



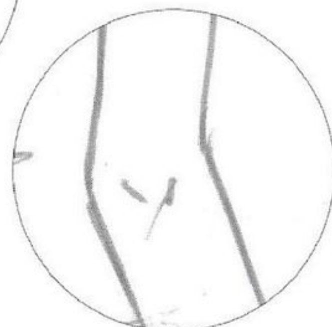
ゆるいカド型
（ほぼ丸形）





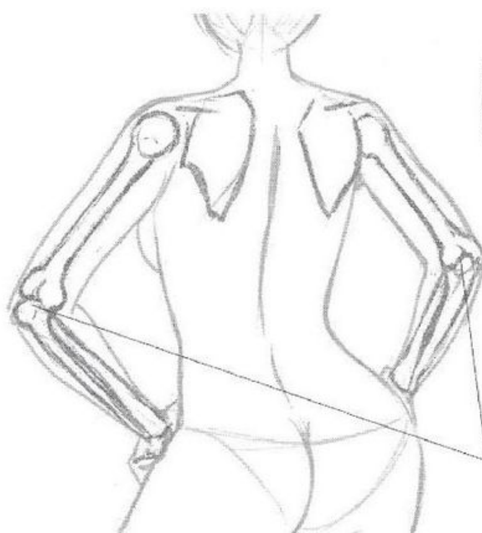


富士山型

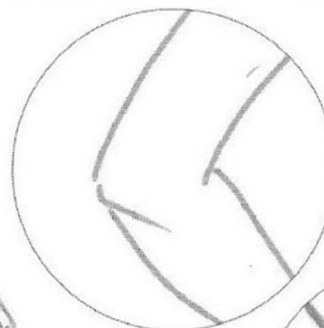


直線的な短い線で、ヒジ部分を表現します。

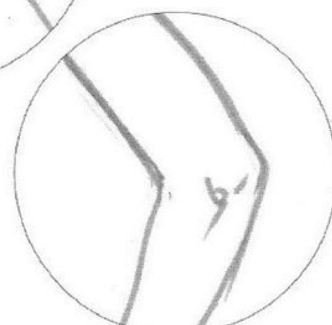




突き出したヒジの先端部をとらえます。



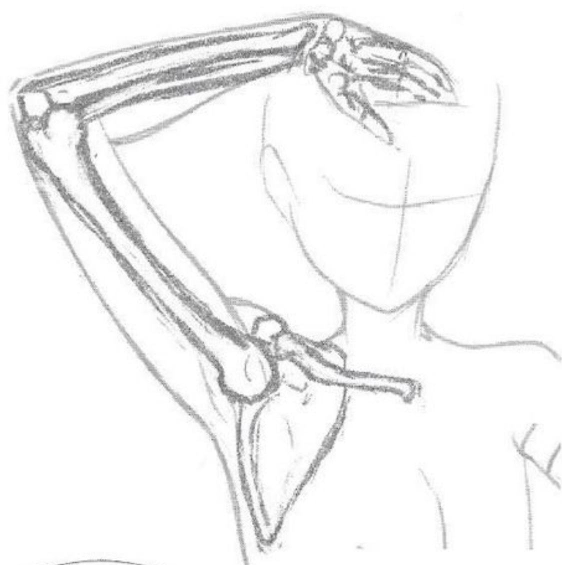
富士山型

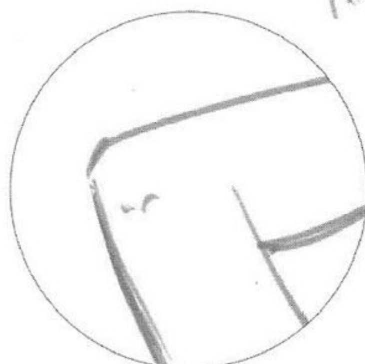


カド型

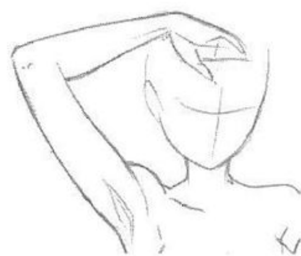
● 腕を上げたときのヒジ







カド型（アップにするときは、微妙に富士山型を意識します）。

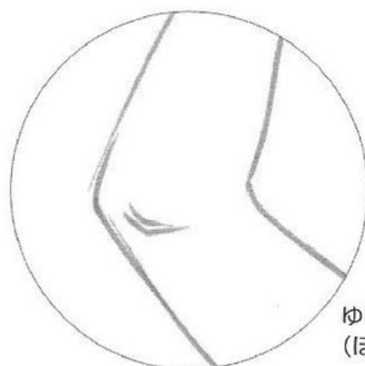


ヒジから先のラインは手の状態（向き）によって変わるので、頭に隠れて見えない手でもざっと描いて作画を進める必要があります。





とがった部分が正面を向きます。



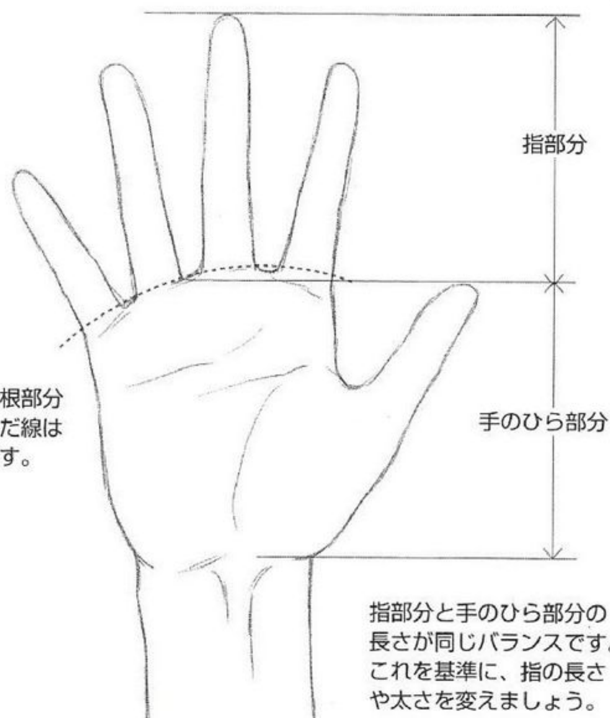
ゆるいカド型（ほぼ丸型）

手の作画

サイズをとらえる

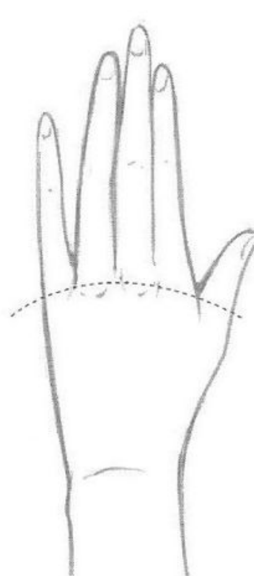
顔の大きさを主体に手の大きさを決めて描きましょう。

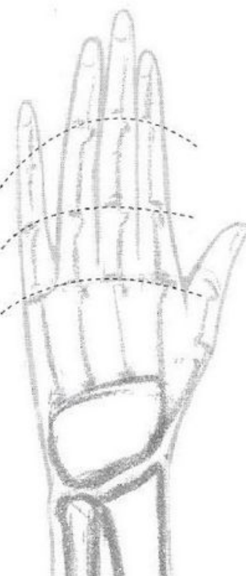


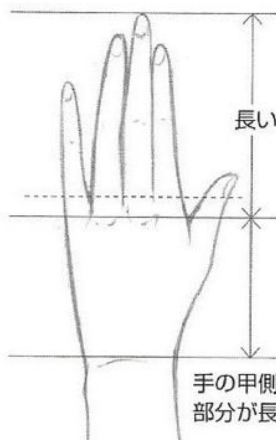


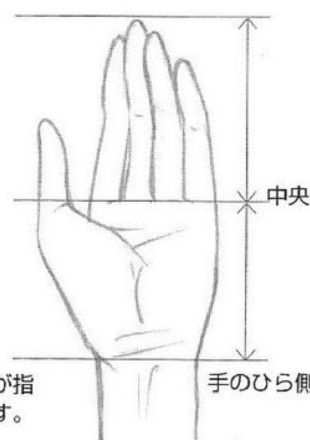


いろんな場所を触ってみる作画で、手のサイズと形を練習してみるとよいです。場所によって少し大きめ、小さめなど、目的（テーマ）に応じて描き分けましょう。









※ 指の第１～第３関節は、下から逆に呼ぶ（指先に近い方を第３関節とする）場合もあります。

手のポーズの作画

両手を差し出す



指をピンとしていると、つけ根のシワは少なめで直線的です。

指のつけ根の線を曲線的に入れることで、ゆるやかに差し出されている手が表現されます。



戸惑いを演出する手のポーズ



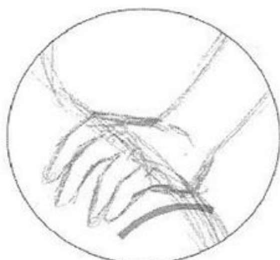
浮き出す第３関節は指の中心の延長上に小さく入れます。



軽く握った場合、関節の線は指の線の延長線上に入れます。



腰に手をあてる

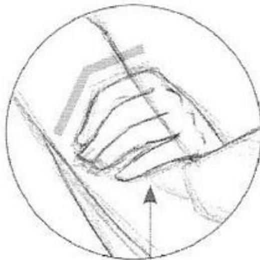


手の腹部分は、腰の曲面に沿った曲線になるように描きます。



腕組み

人差し指の曲がりで、腕に添えた手の感じを出します。



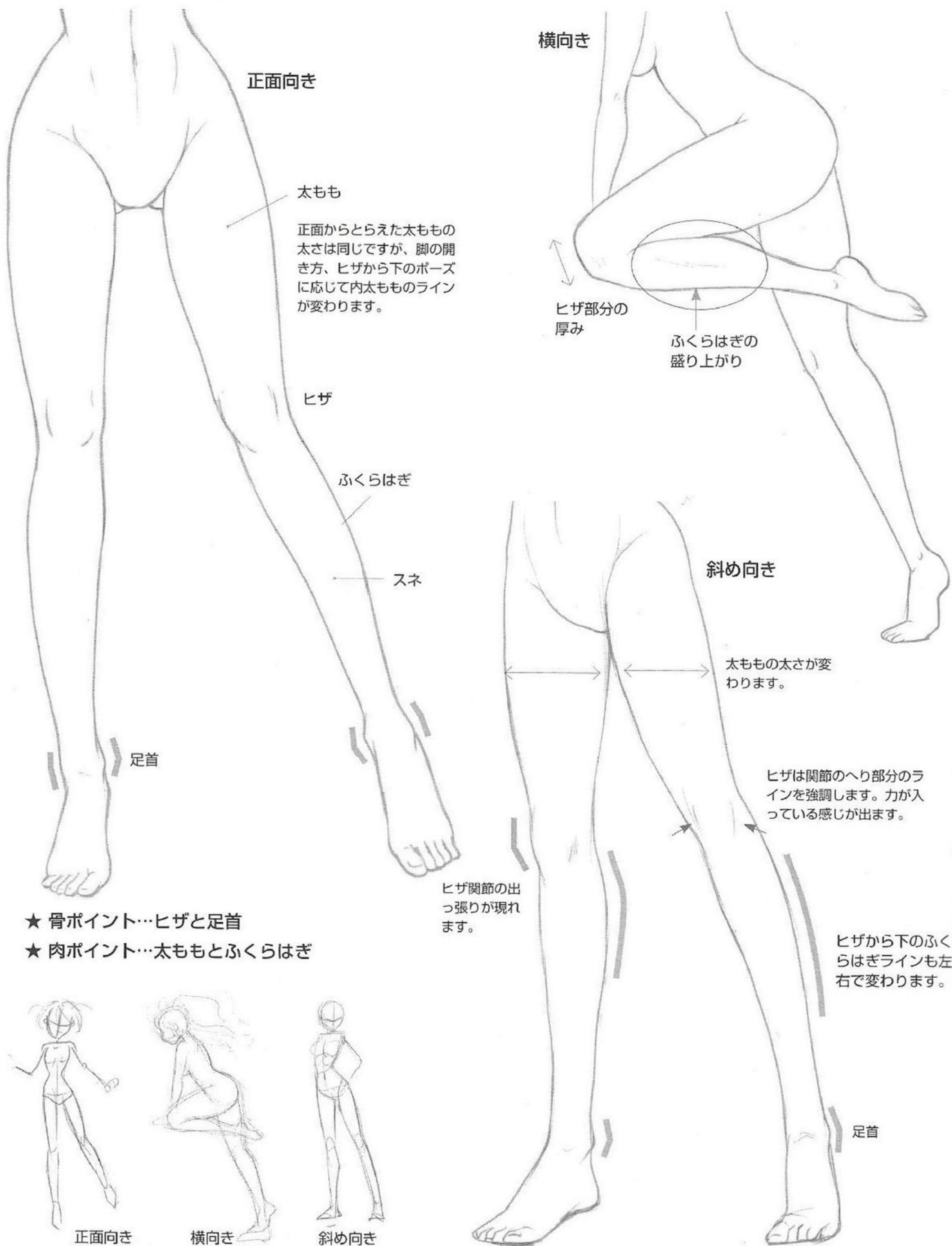
腕に添えているので、腕の曲面には沿わせず、自然な曲線で描きます。

脚の作画

ヒザと足首の「骨の硬さ」と、太ももやふくらはぎの「肉の柔らかさ」がさまざまな脚の表情を生み出します。立ちポーズや座るポーズを通じて、脚部の作画を学びましょう。

脚線の特徴

正面、横、斜めで変わる脚線を見てみましょう。

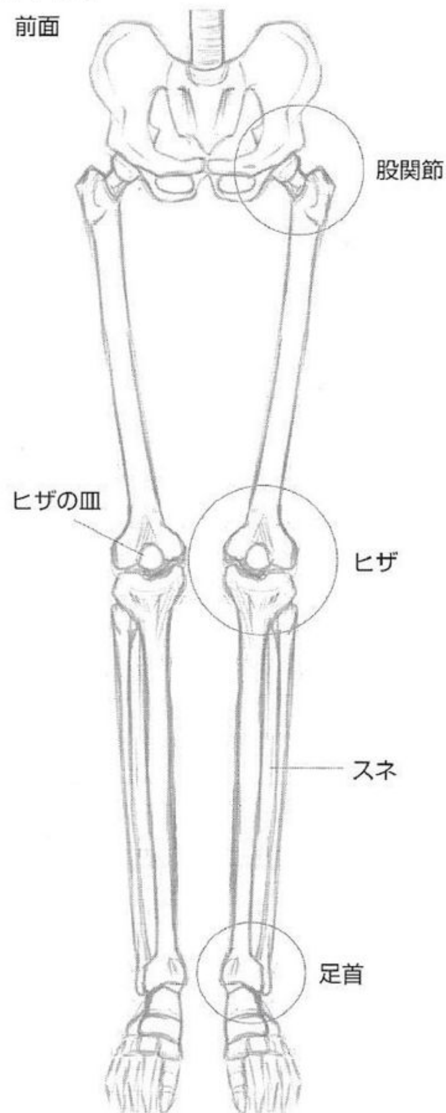


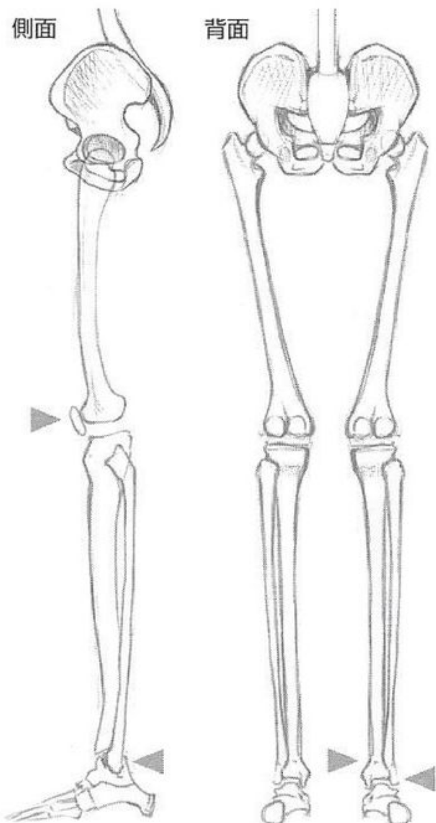
骨格と筋肉

骨はヒザと足首の関節をとらえるために必要です。脚部の筋肉は、骨を包んで筒状の「立体」を構成しています。

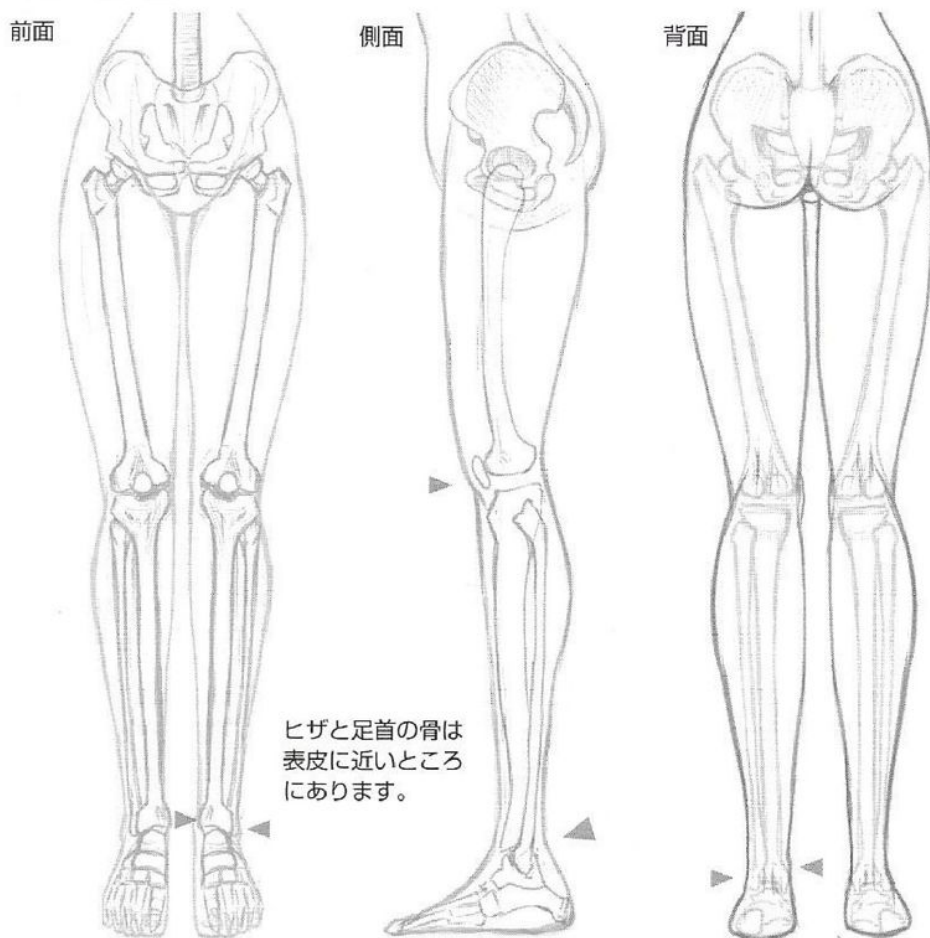
▶…アウトラインや表現に関わる骨

キャラ骨

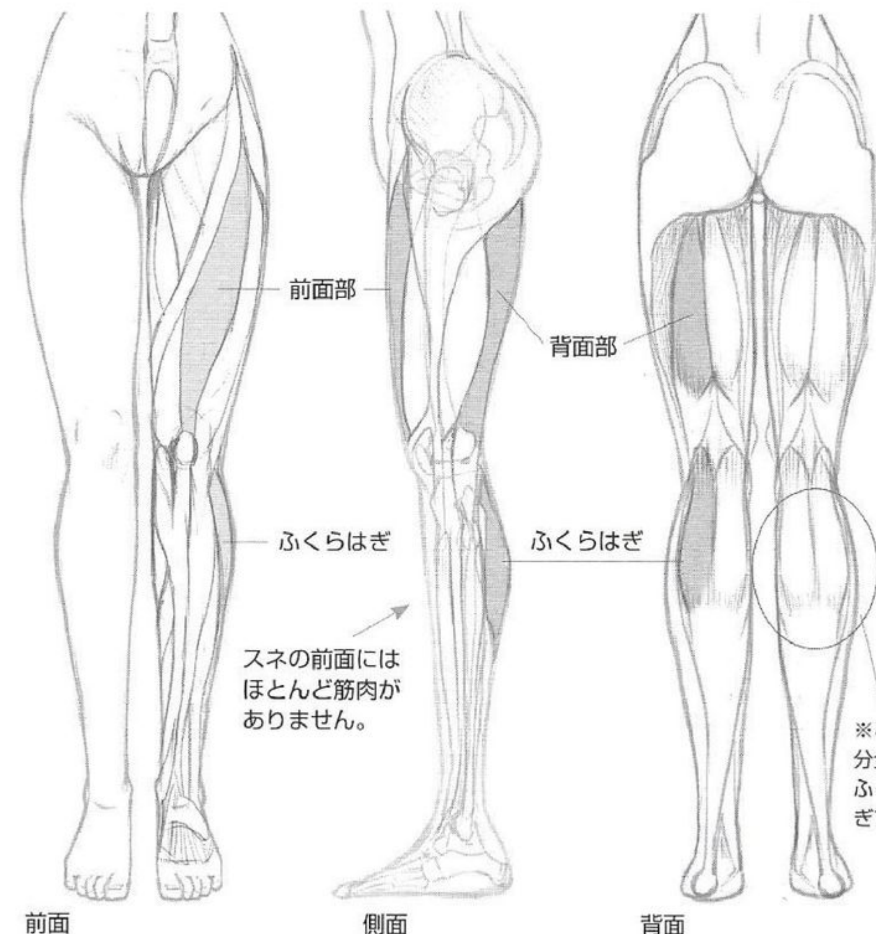




キャラ骨透視図



簡易筋肉図　グレーの部分は、横から見たときにアウトラインに関わる筋肉です。

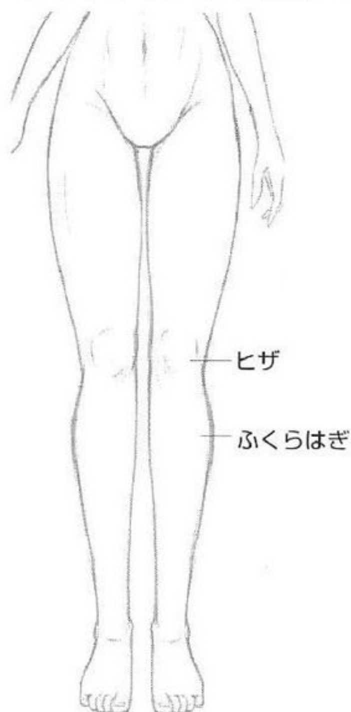


脚の骨と肉感の表現

座るポーズを主体に、太ももやふくらはぎ（肉）、ヒザ（骨）などの表現を見てみましょう。

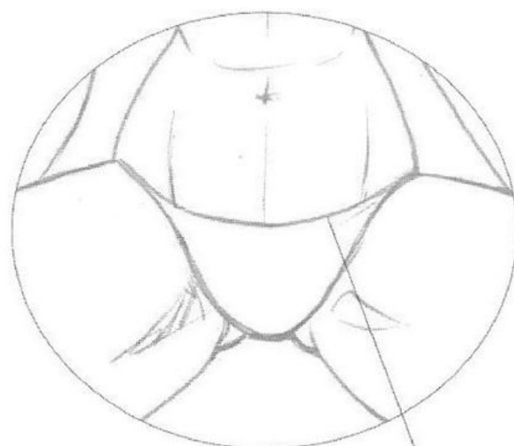
開脚ポーズ

● 大きくヒザを開いて座る



<注目ポイント>

・脚のつきかた
・太もも・ふくらはぎ・ヒザの表現



パンツを描く場合。はき口ラインで下腹部の曲面がはっきりします。

この例では、右脚が左脚よりも少し大きく外側に開いています。

左右の脚の開きはわずかに違いが出ます。それだけで、ふくらはぎの現れ方やヒザのアウトラインが変わります。

お尻の肉

丸形のシルエット

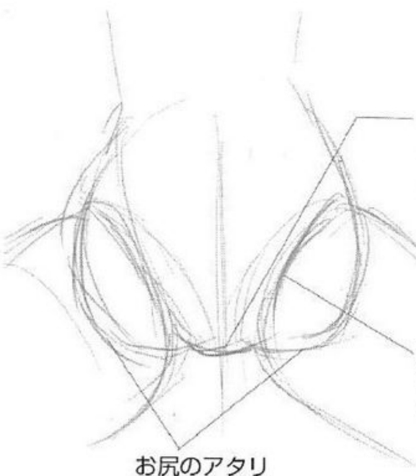
太ももに圧迫されて大きくふくらんだ曲線です。

角形シルエット

作画ポイント

作画中

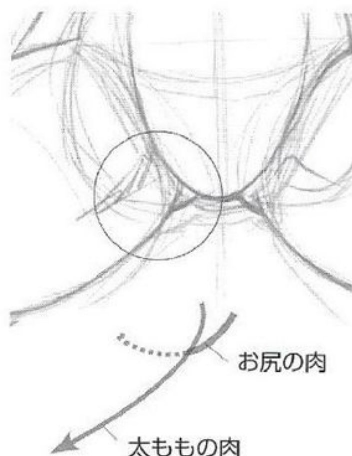
パンツのラフを入れて、下腹部や脚のつけ根まわりのイメージをとらえて描きます。



股のラインは丸くとりましょう。

太もものつけ根。曲線で描きます。

お尻のアタリ

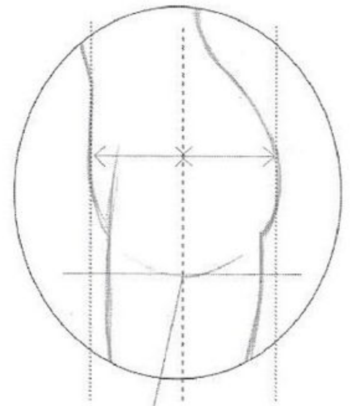


お尻の肉

太ももの肉

腰を前に突き出した場合





力強く張り出した
曲線です。

胴体の最下部
中央です。

お尻の肉

ふくらはぎの見える部分が
広くなります。

ヒザの皿の丸み
が現れます。

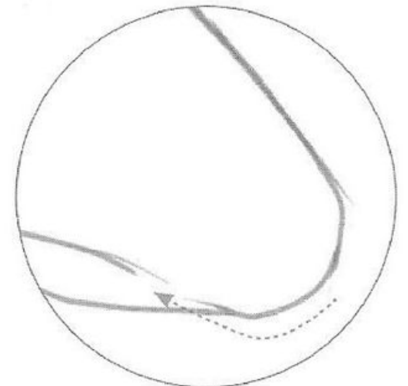
角形シルエットですが、直角に
近くなり、高さが生まれます。

太ももライン、ヒザの変化の比較

ゆるやかな曲線
です。

太ももパーツ

スネパーツ



スネパーツとのつながりを意
識したヒザ表現で、太ももパ
ーツをはっきりさせます。

前ページの開脚はフカンでとらえた下半身、脚部です。
腰を前に突き出す場合、アオリでとらえたものになります。

パンツ（股まわり）の表現



外腹斜筋のふち。
ソケイ部ライン

脚のつけ根の線



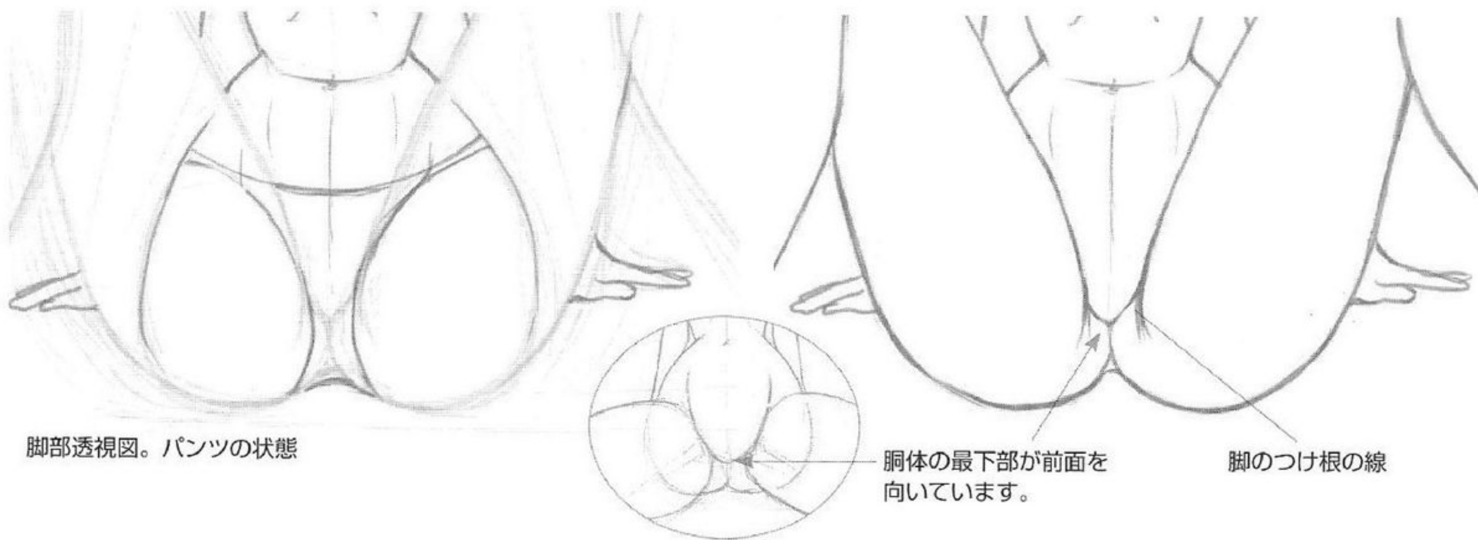
ソケイ部ラインをそのまま残す表現



ソケイ部ラインを省略し、脚のつけ根の
線だけにする表現

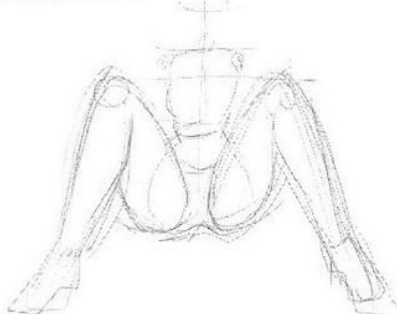
● M字開脚



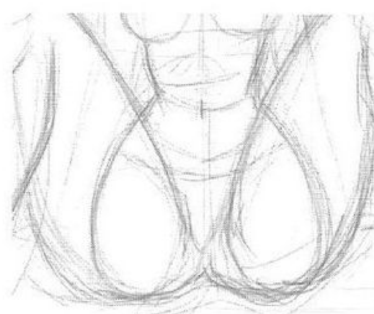


脚部透視図。パンツの状態

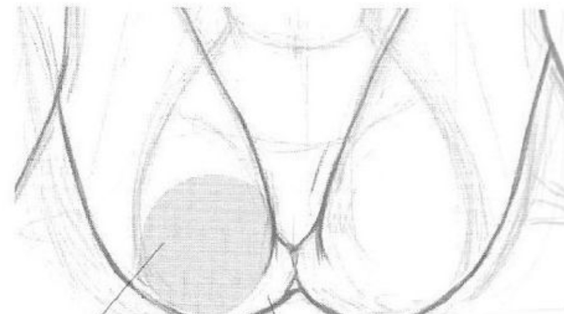
作画ポイント



アタリ。全体のシルエットをとりながら、関節部をとらえます。



脚で隠れる胴体の形を描いて作画します。

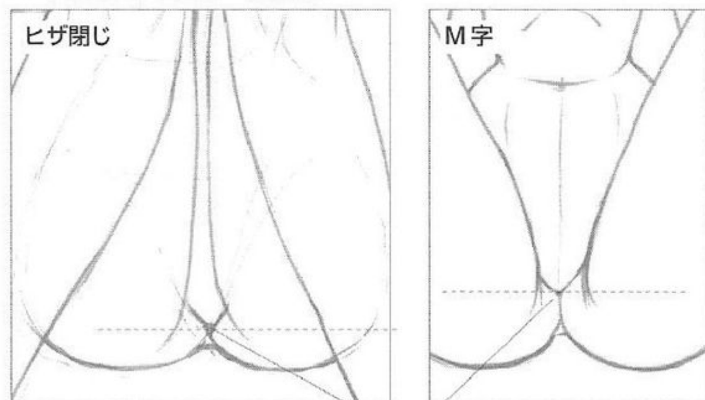


● ヒザを閉じた場合





M字開脚との違い（変化）



上体が少し前にかがむので、脚のつけ根の線と胴体の最下部が下がります。

胴体の最下部

作画手順

①



全体のアタリ。ポーズのイメージを描きます。

②



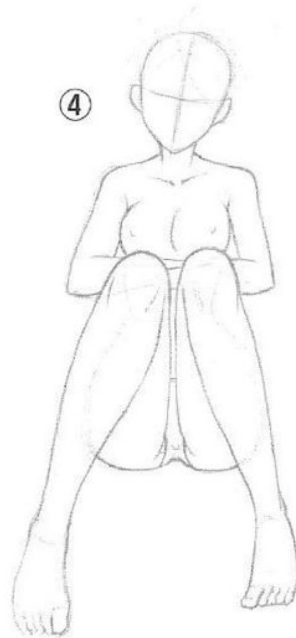
胴体部分の形を描きます。

③



脚部をざっと描き込みます。

④



線を整えて完成です。

しゃがむ・立てヒザ・正座

太もも、ふくらはぎ、ヒザ表現に注目しましょう。

● しゃがむ・斜め向き



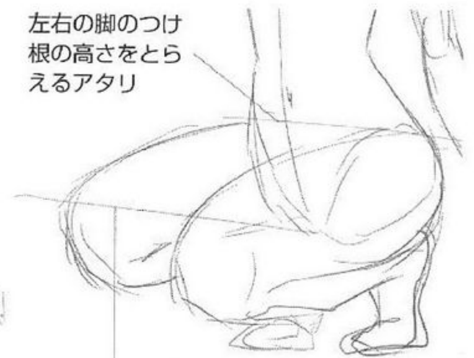
太ももの曲線が強調されます。

ヒザの皿の丸み。ごついイメージになるので、描かないことも多いです。

ふくらはぎのふくらみ



作画中



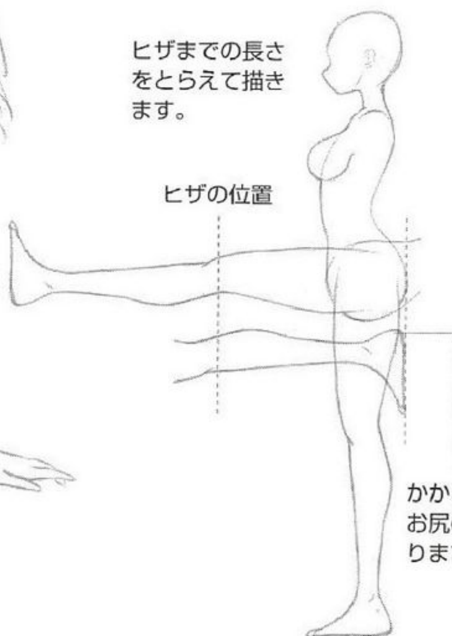
左右の脚のつけ根の高さをとらえるアタリ

左右のヒザ位置をそろえるためのアタリ

● しゃがむ・横向き



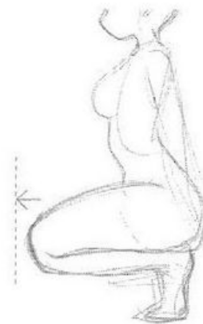
丸いシルエットになります。



ヒザまでの長さをとらえて描きます。

ヒザの位置

かかとはほぼお尻の下になります。



作画中。ヒザの位置までが少し短く、太もも部分が太めになったので、修正します。



失敗例。ヒザは、真横からのアングルでは丸くなります。

● 立てヒザ

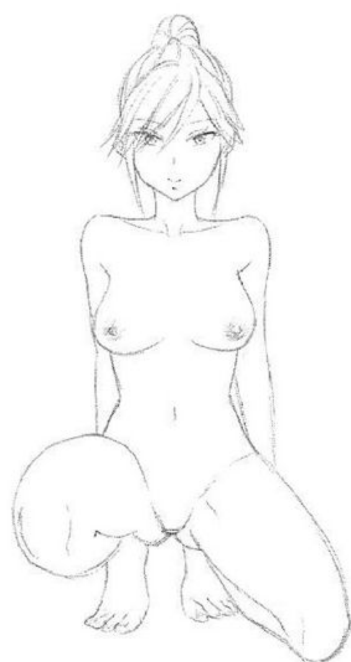




太もも上面部
の曲面
ヒザ関節・骨の
両脇に出る線を
描きます。

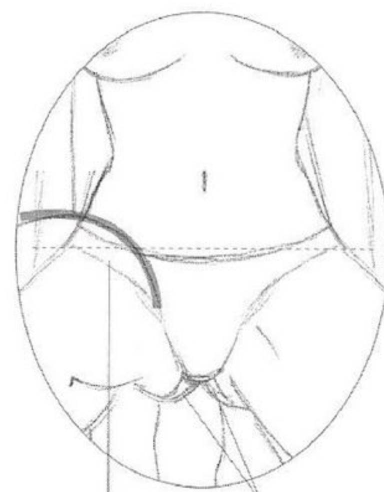


作画中
ヒザのアタリをカド
の丸い長方形状にと
っています。





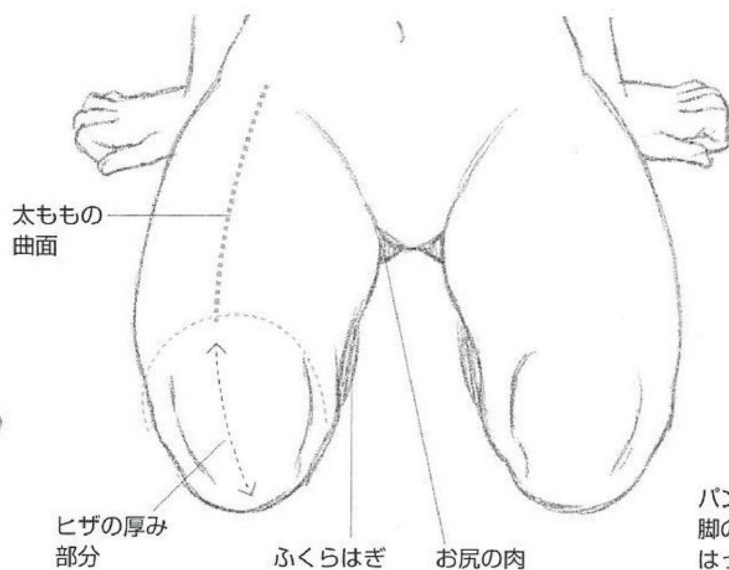
太もものアウ
トライン
ヒザの中
央の位置
スネ部分は丸く
見えます。
ふくらはぎの上に乗る
太もも。ふくらみ表現
の曲線です。



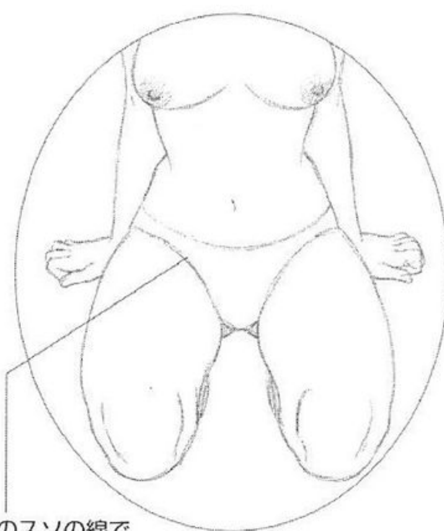
パンツの布
太ももで隠れ
ている部分。

● 正座





太ももの
曲面
ヒザの厚み
部分
ふくらはぎ
お尻の肉

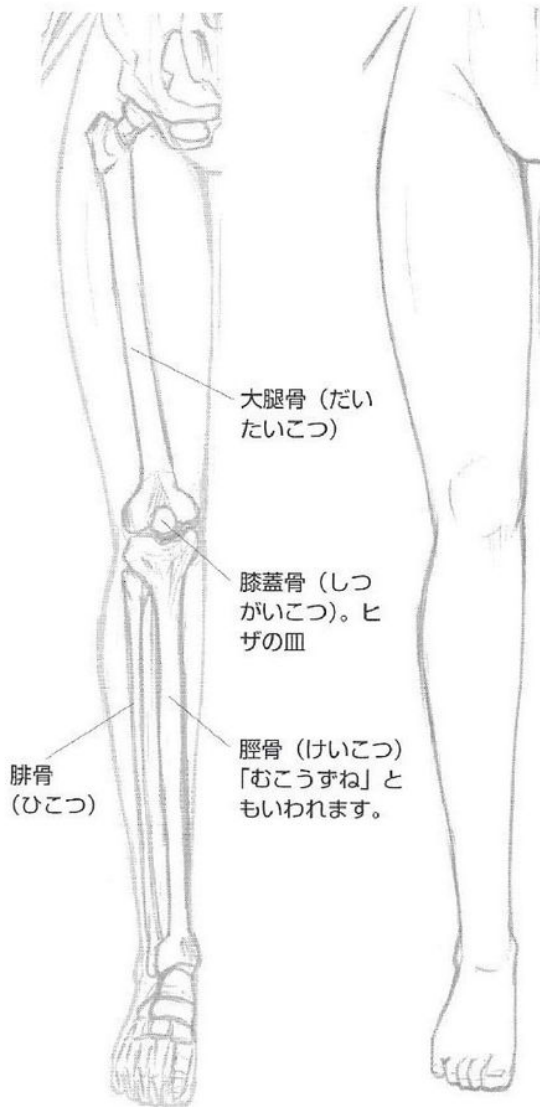


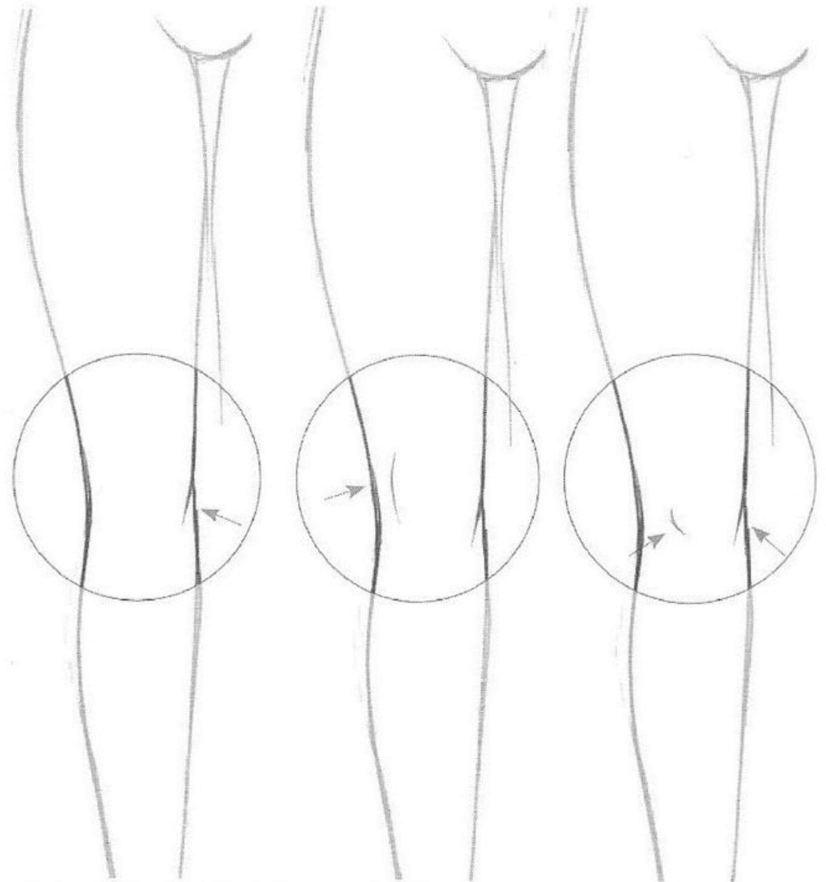
パンツのスソの線で
脚のつけ根の曲面が
はっきりします。

骨格と脚線

ヒザやスネ、太ももなど、脚の表現を見てみましょう。

ヒザ表現のいろいろ

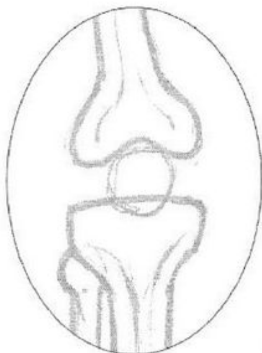




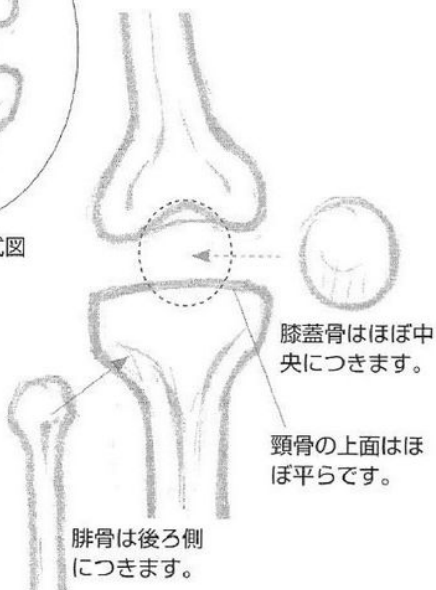
骨（大腿骨）の一部をくびれ的に描くシンプルタイプ

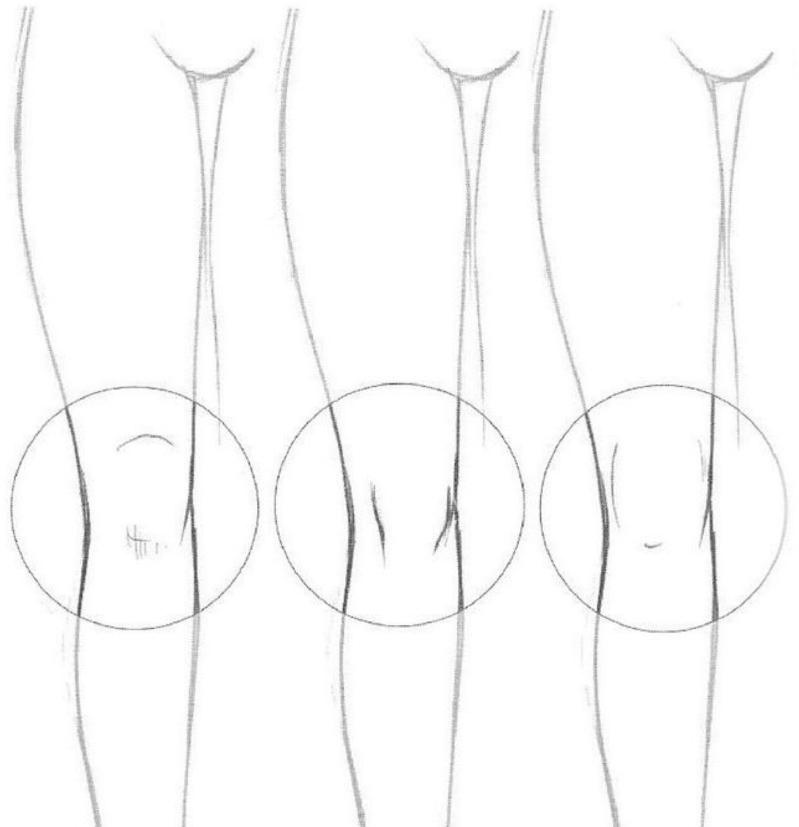
骨の側面を描くタイプ

骨の下部のふちを描くタイプ



ヒザ関節模式図





骨の上下のふちあたりを曲線で描くタイプ

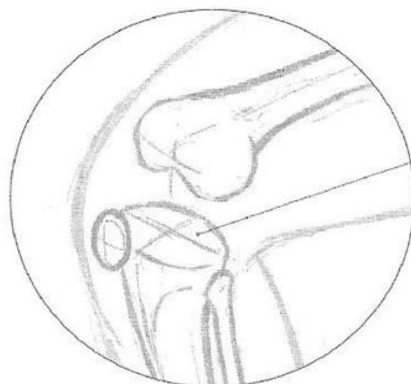
骨の両脇をしっかり描くタイプ

骨全体を四角状にとらえるタイプ

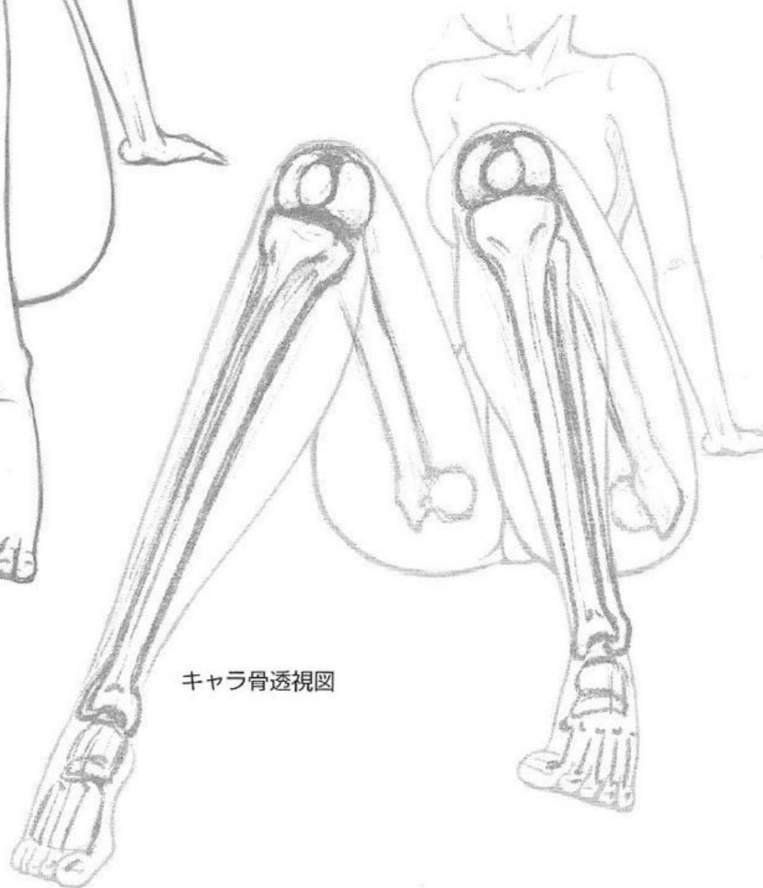
両ヒザを立てたくつろぎポーズ



ヒザと、スネの骨の脇にできるくぼみを強調しています。

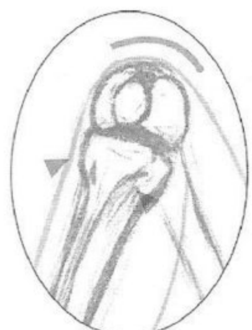


曲げたヒザのキャラ骨透視図

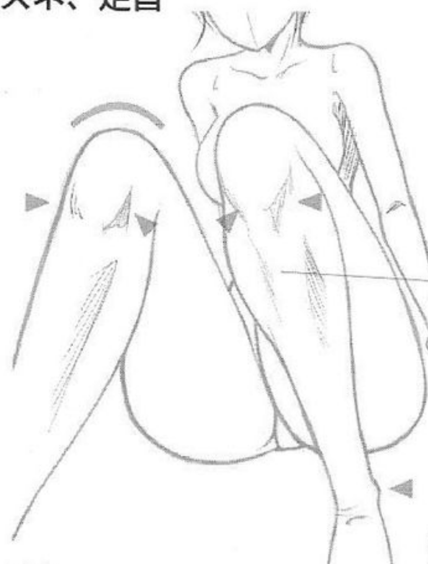


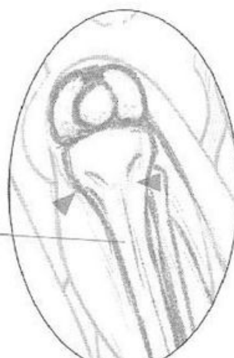
キャラ骨透視図

● ヒザまわりとスネ、足首



右脚





左脚

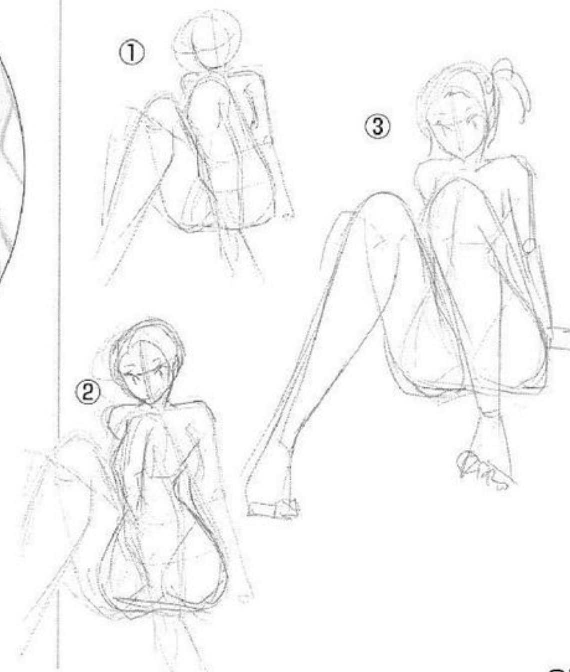


脛骨



足首

作画手順 全体のイメージを描き、胴体を描いてから脚部を描きます。

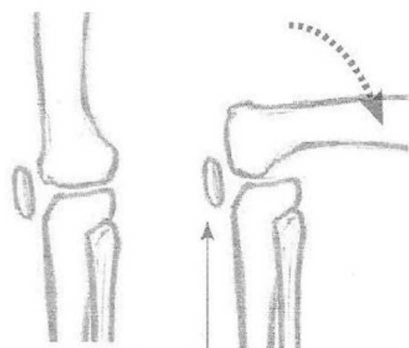


片ヒザを立てたくつろぎポーズ

● 左側







膝蓋骨は動きません。

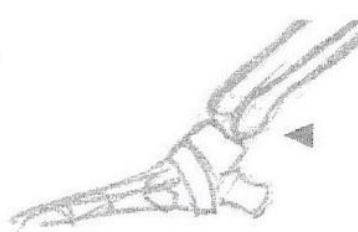
ヒザ

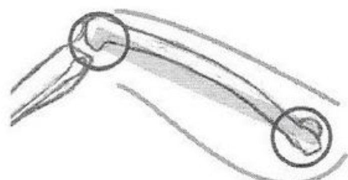
腱や筋肉が骨のまわりを覆っているので、骨とアウトラインの間にはすき間があります。

足首

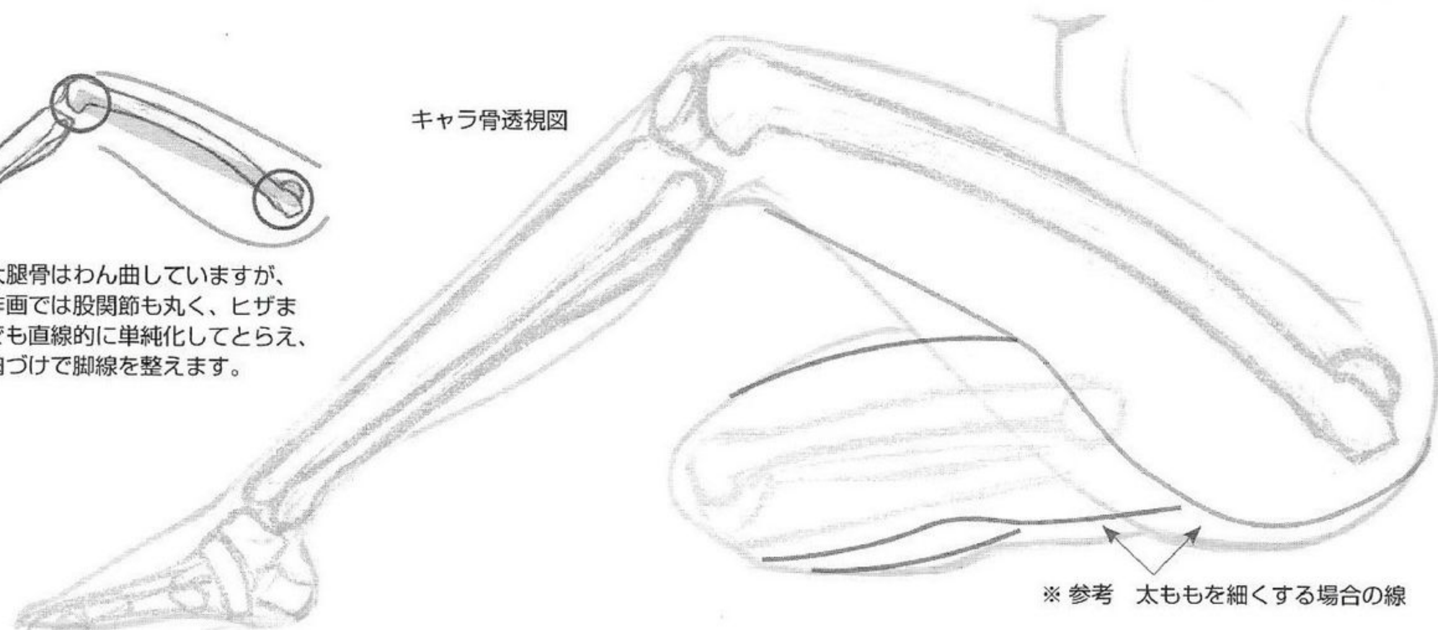








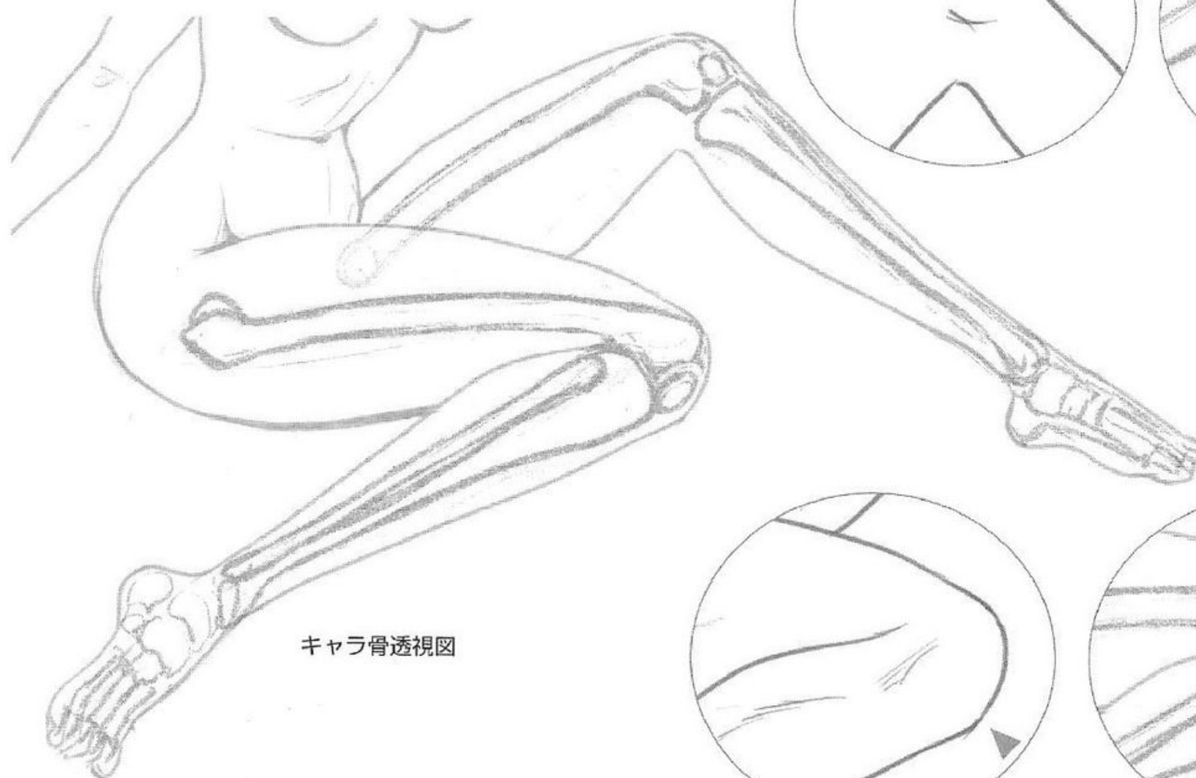
大腿骨はわん曲していますが、作画では股関節も丸く、ヒザまでも直線的に単純化してとらえ、肉づけで脚線を整えます。



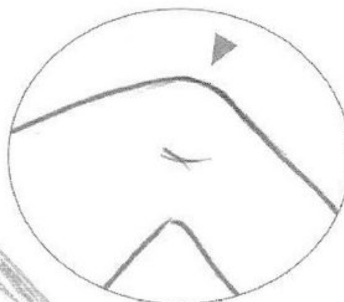
● 右側

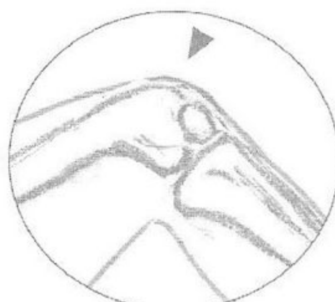




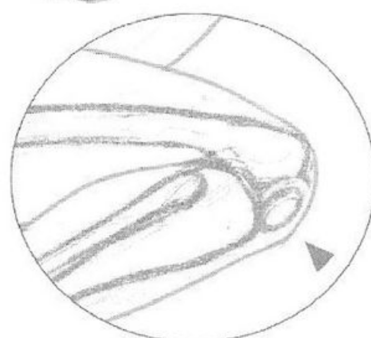


キャラ骨透視図







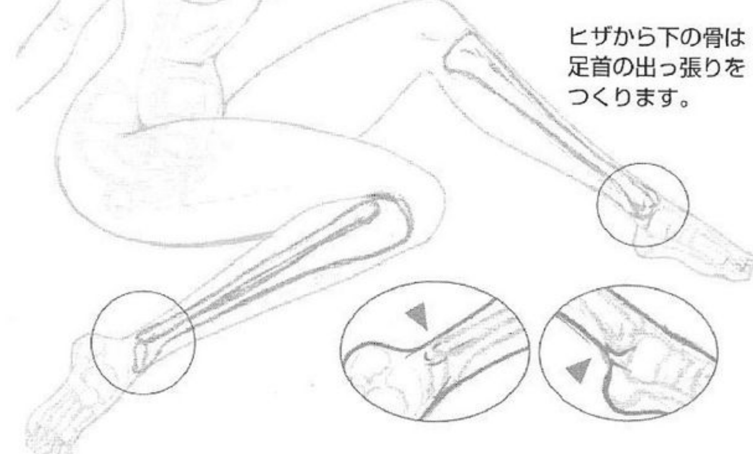


太もも（大腿骨）- ヒザ（ヒザの皿）- スネ部分のつながり



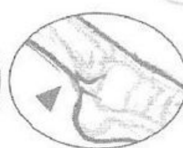
大腿骨の先端の丸みがヒザのアウトラインの大枠をつくります。





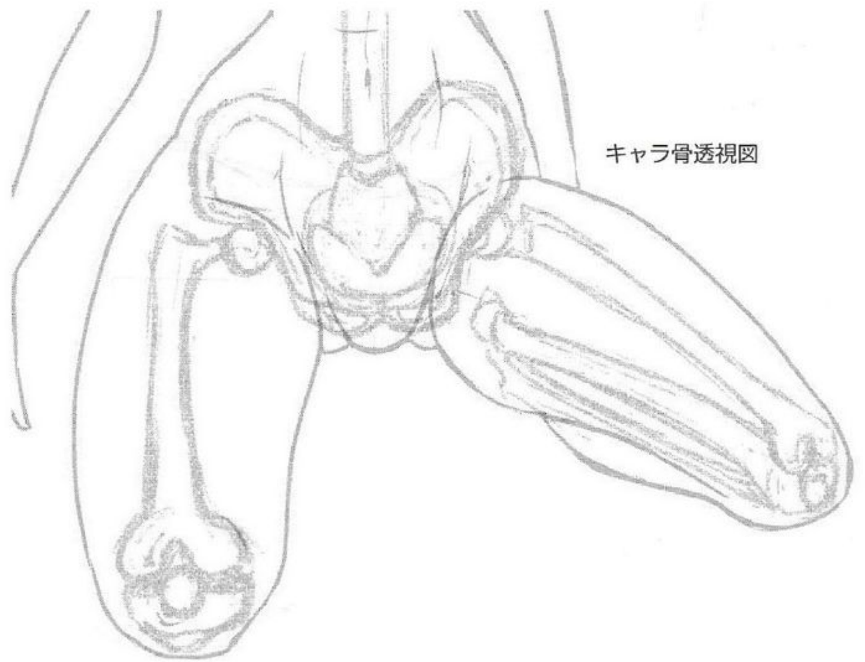
ヒザから下の骨は足首の出っ張りをつくります。





ヒザを開いた正座

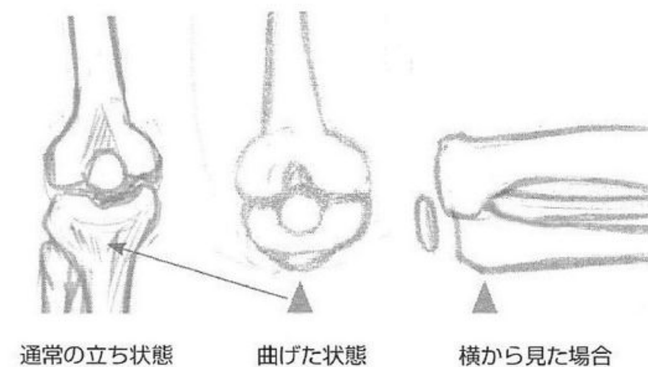




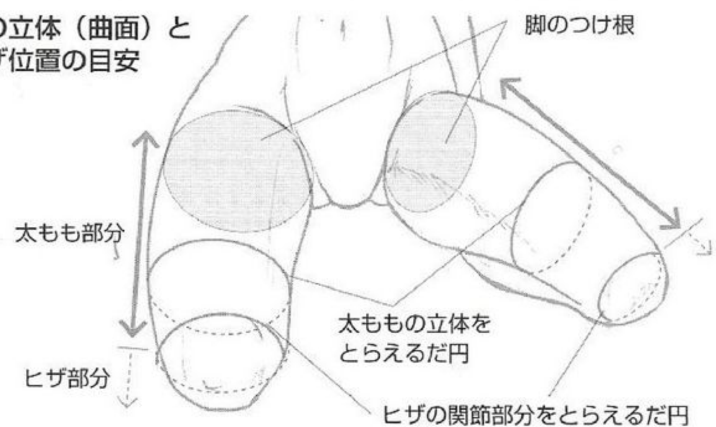


ヒザまわりの線は、骨のふちやヒザの皿などの場所を意識して描き込みます。

ヒザから下を曲げたときのキャラ骨構造



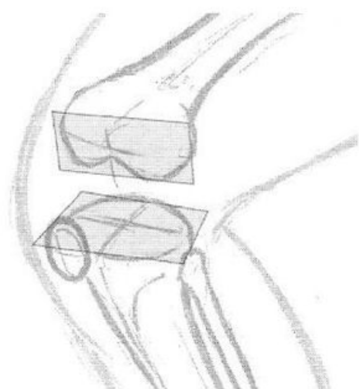
脚の立体（曲面）とヒザ位置の目安

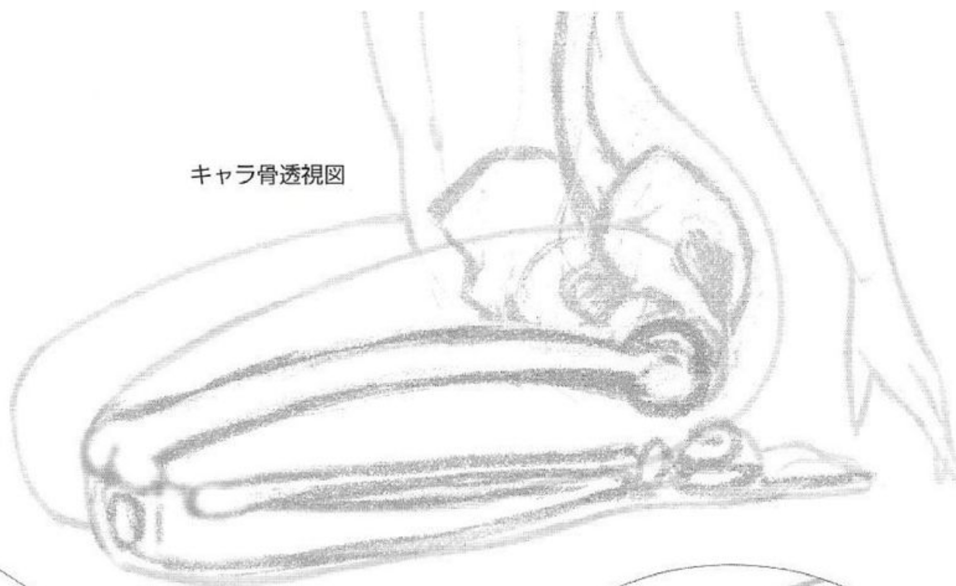


正座

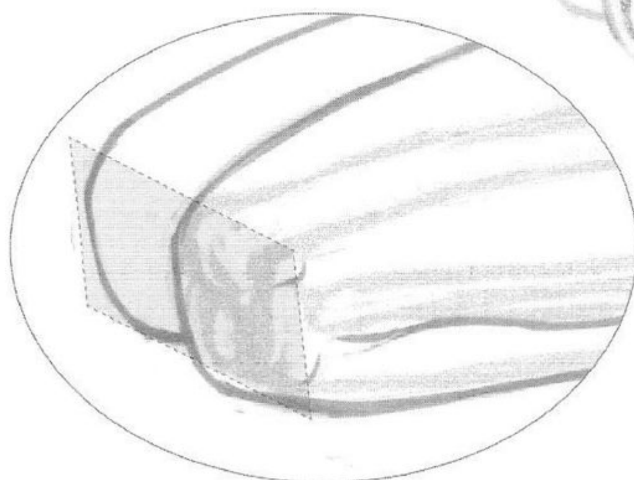




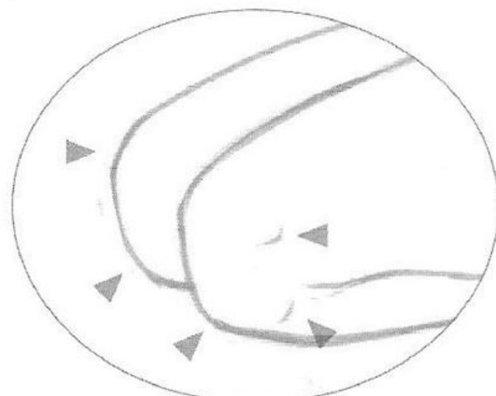




キャラ骨透視図

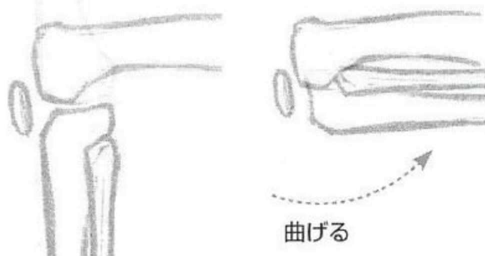


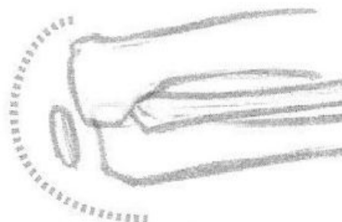
斜め向きでは四角っぽい
シルエットのカドをとる
イメージでとらえます。

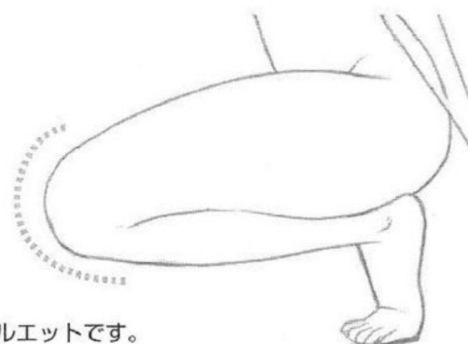


カドを丸くするイメージで描きます。

真横からとらえた骨の模式図







真横からではヒザは丸いシルエットです。

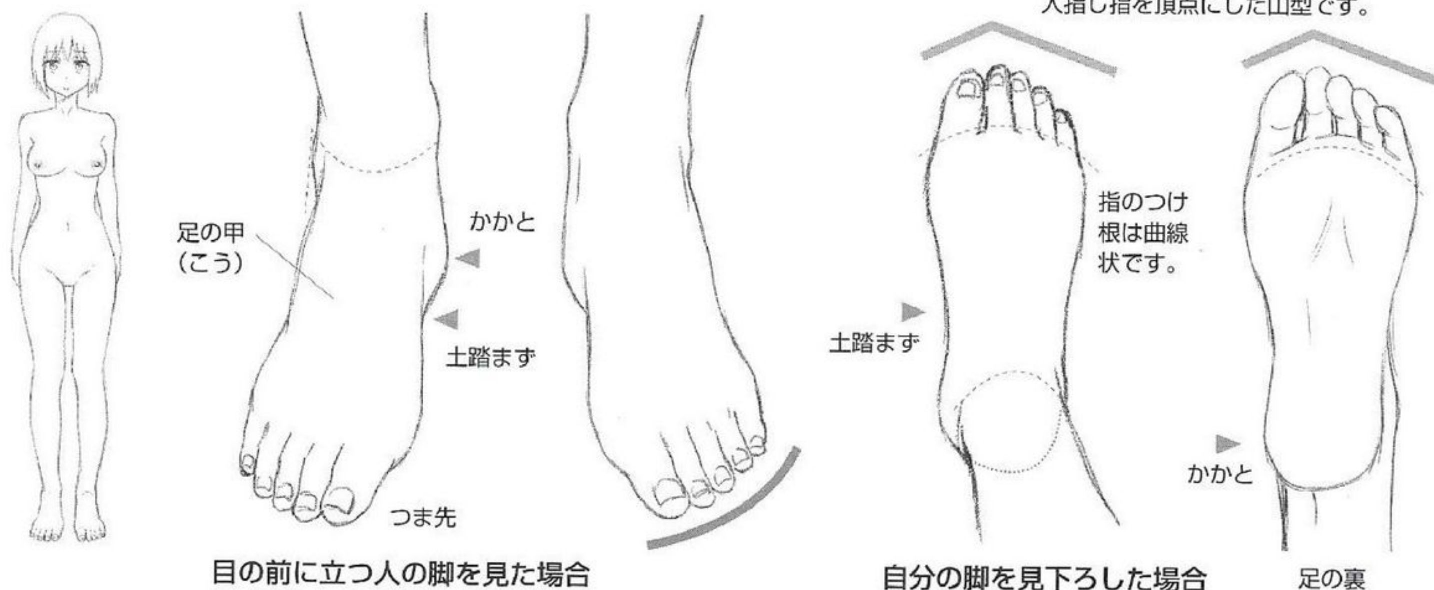
足首と足の作画

足は全身のポーズや脚線のつながりを見ながら描きましょう。

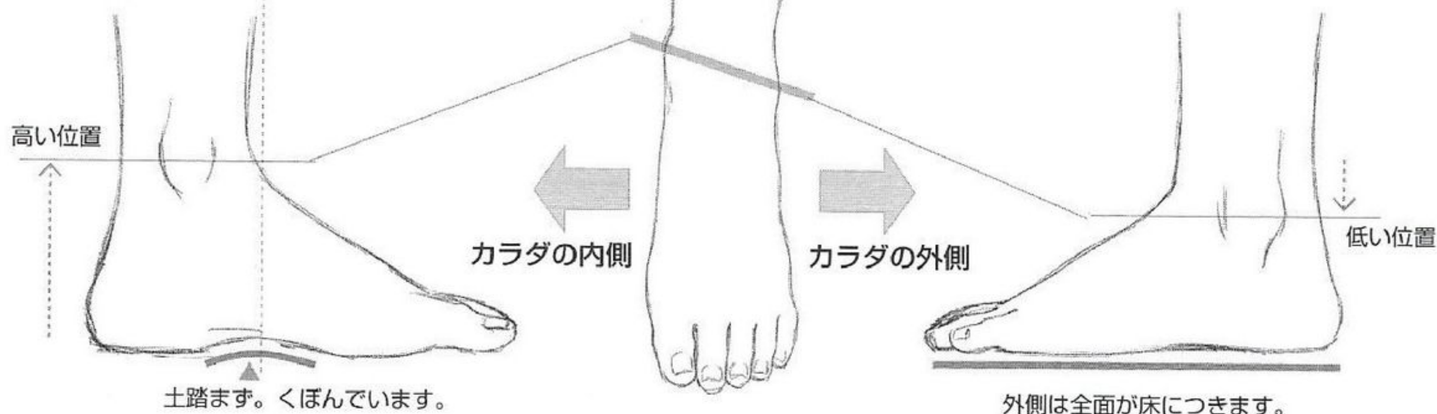
足の特徴

足は側面が三角形の積み木のイメージでとらえましょう。

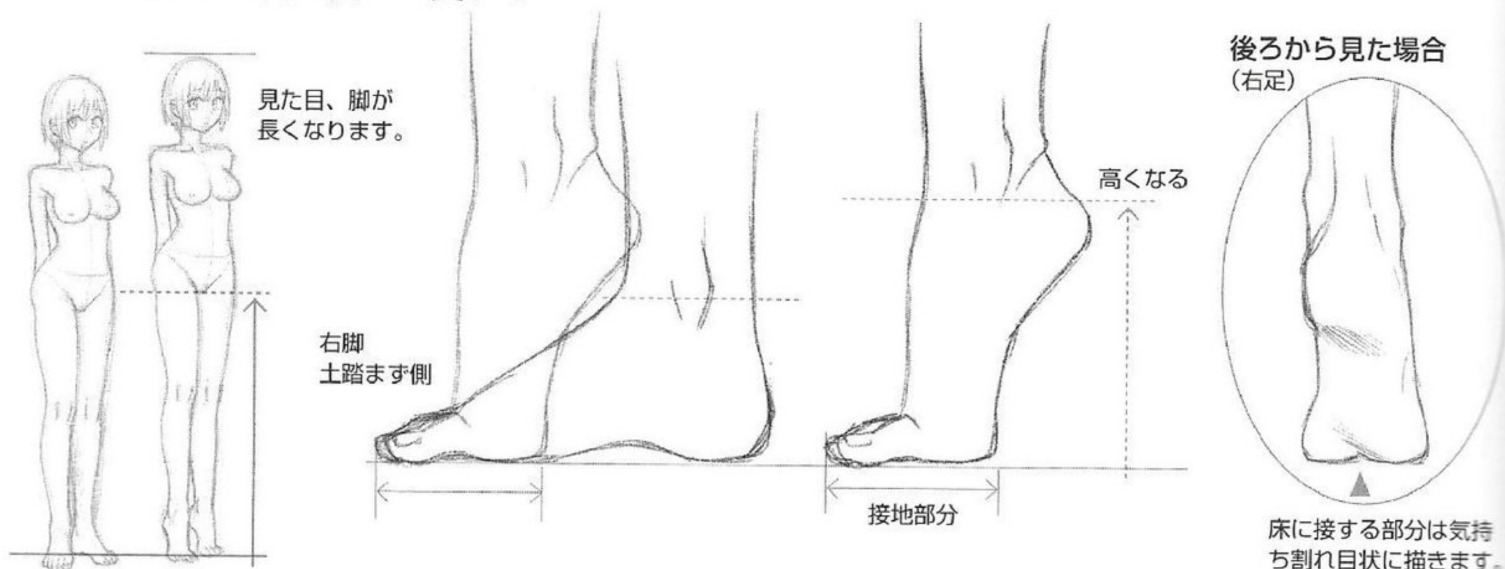
1. つま先のシルエットが変わる



2. 左右で接地面とくるぶしの位置が変わる



3. つま先立ちで背の高さが変わる



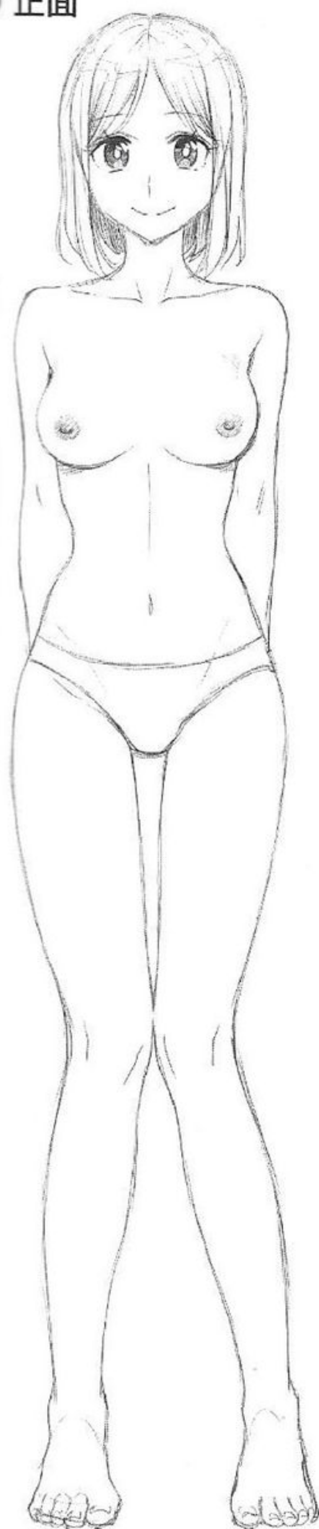
※ バレエなどでは本当のつま先で立ちますが、通常はこの部分で立つことをつま先立ちといいます。

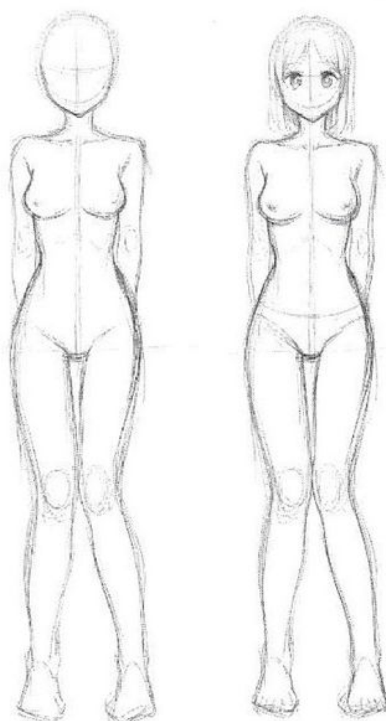
全身ポーズの作画に学ぶ足と足首

キャラを描く手順を通して、足の作画を見てみましょう。

立ちポーズ

● 正面





1. ラフデッサン。大づかみに全体のポーズを描きます。

2. 顔や髪の毛、細部を描き込みながら、アウトラインを整えます。

①





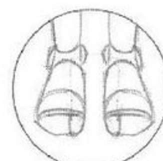
ラフデッサン。足首の形を大づかみにとって足のポーズのイメージを描きます。

足をパーツとしてとらえ、つけ根部分をカギ状に描きます。

②



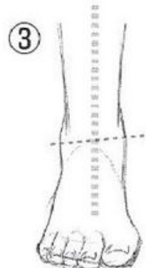


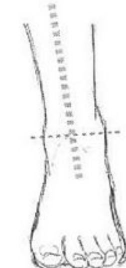


参考・フォルムモデル

足の指をラフに描きます。

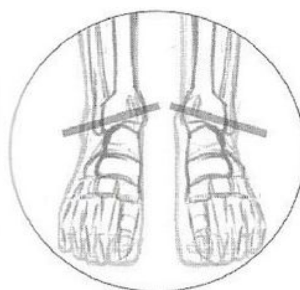
③





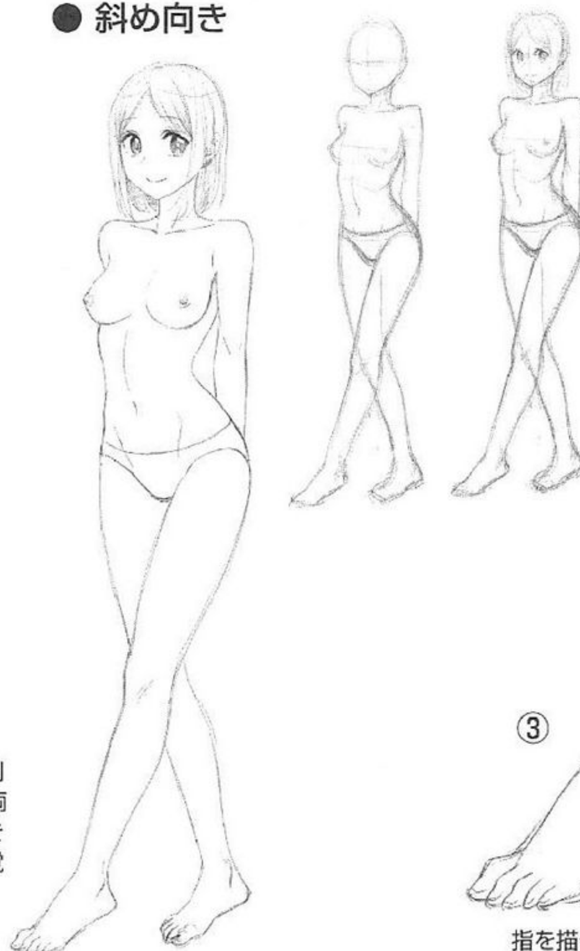
少しかかとを上げています。脚も斜めにしているので、普通にまっすぐ立った状態と違うことを意識してくるぶしの角度や位置を調整して仕上げます。

足首から先は普通に正面向きです。

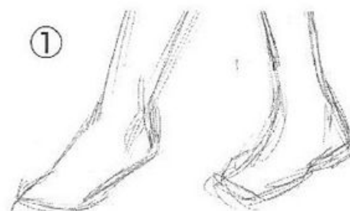


足首の骨は内側が高いので、「両脚そろえたときにハの字」と覚えます。

● 斜め向き

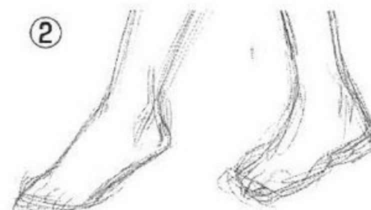


①



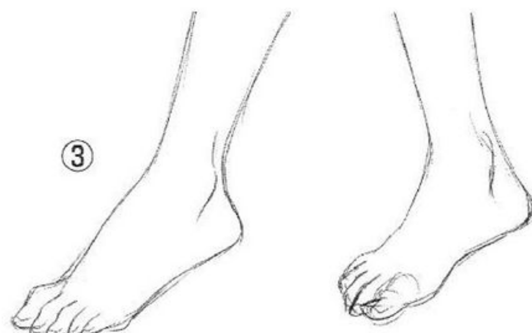
全身のイメージに合わせて、足全体のシルエットを描きます。

②



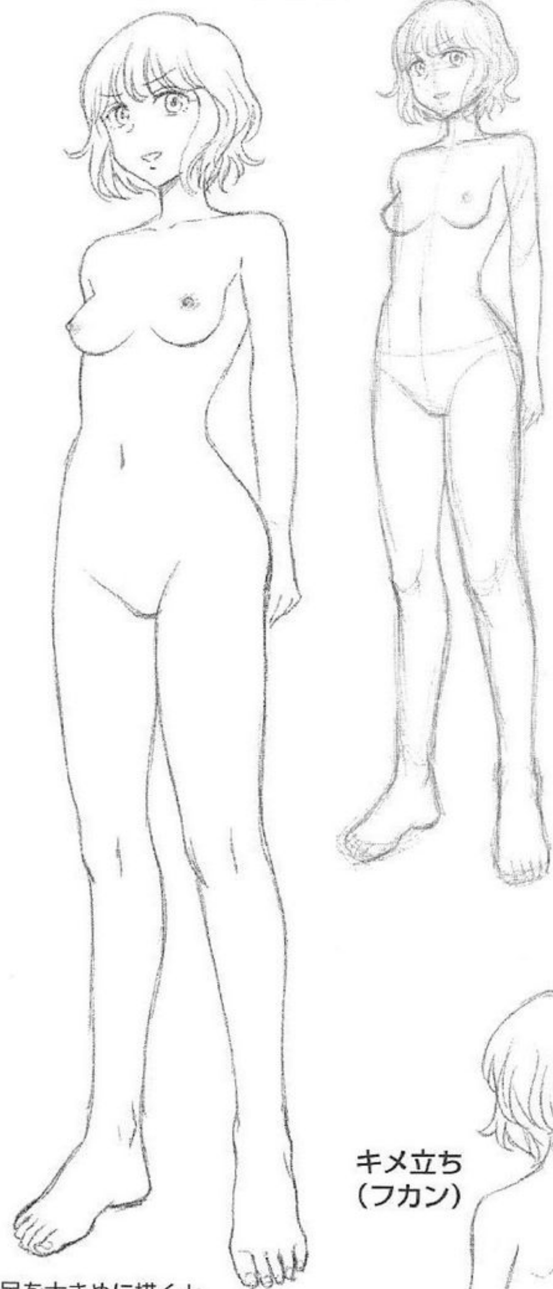
指を大づかみに描き込みます。

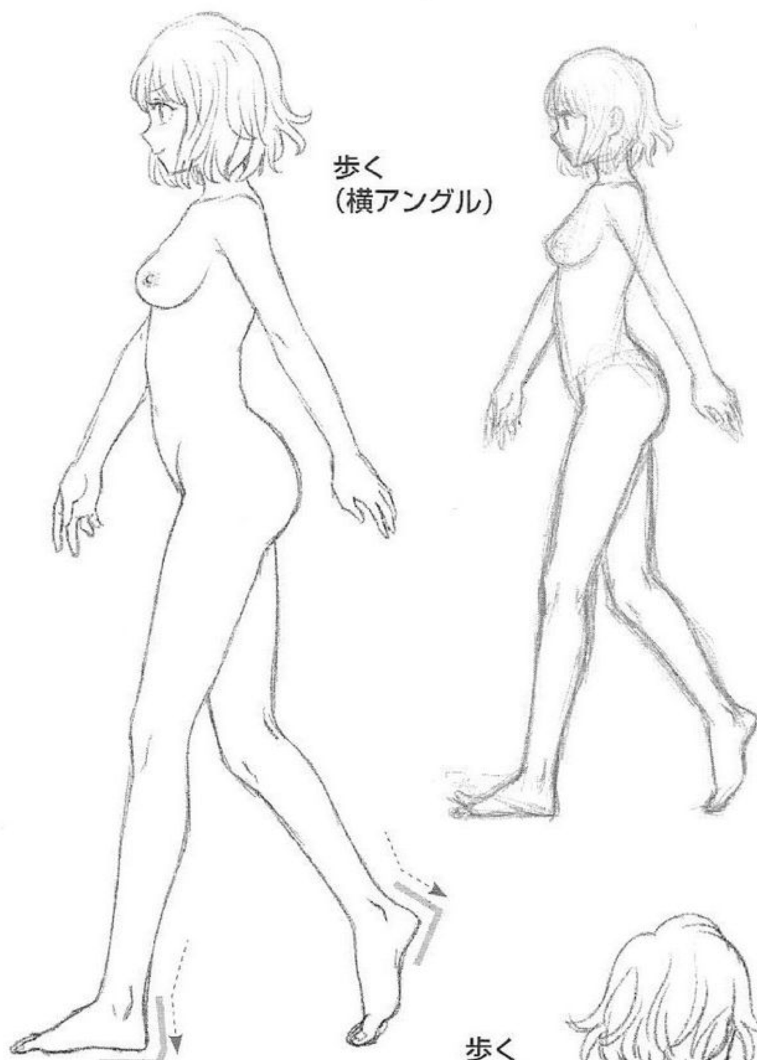
③

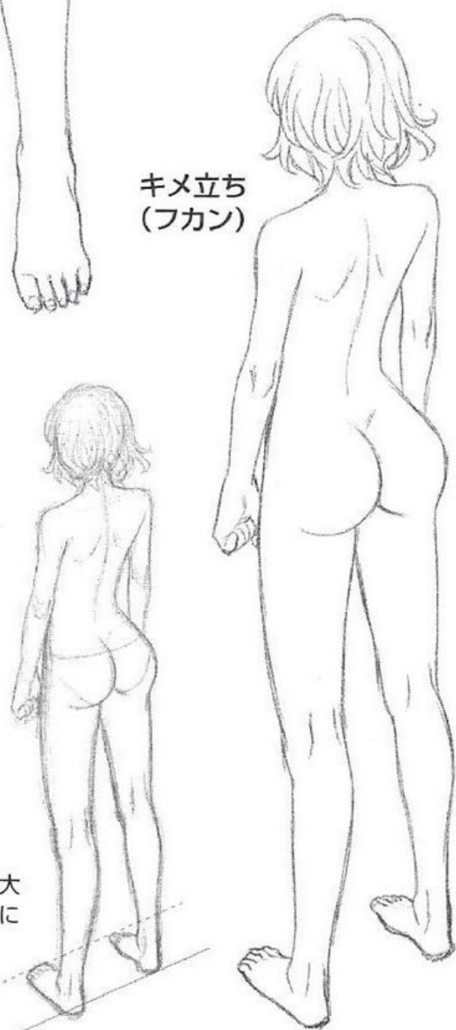


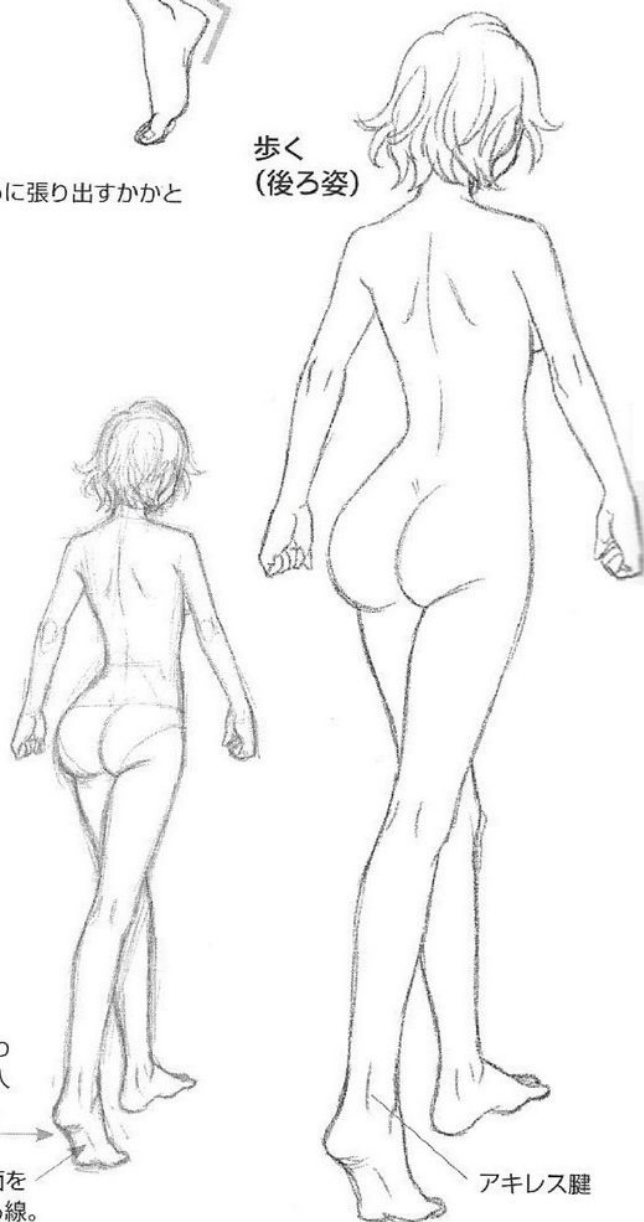
指を描き込み、くるぶしの線を入れて完成です。

いろいろなアングルで描く足











第3章

肉感が女の子キャラの柔らかさのかなめ





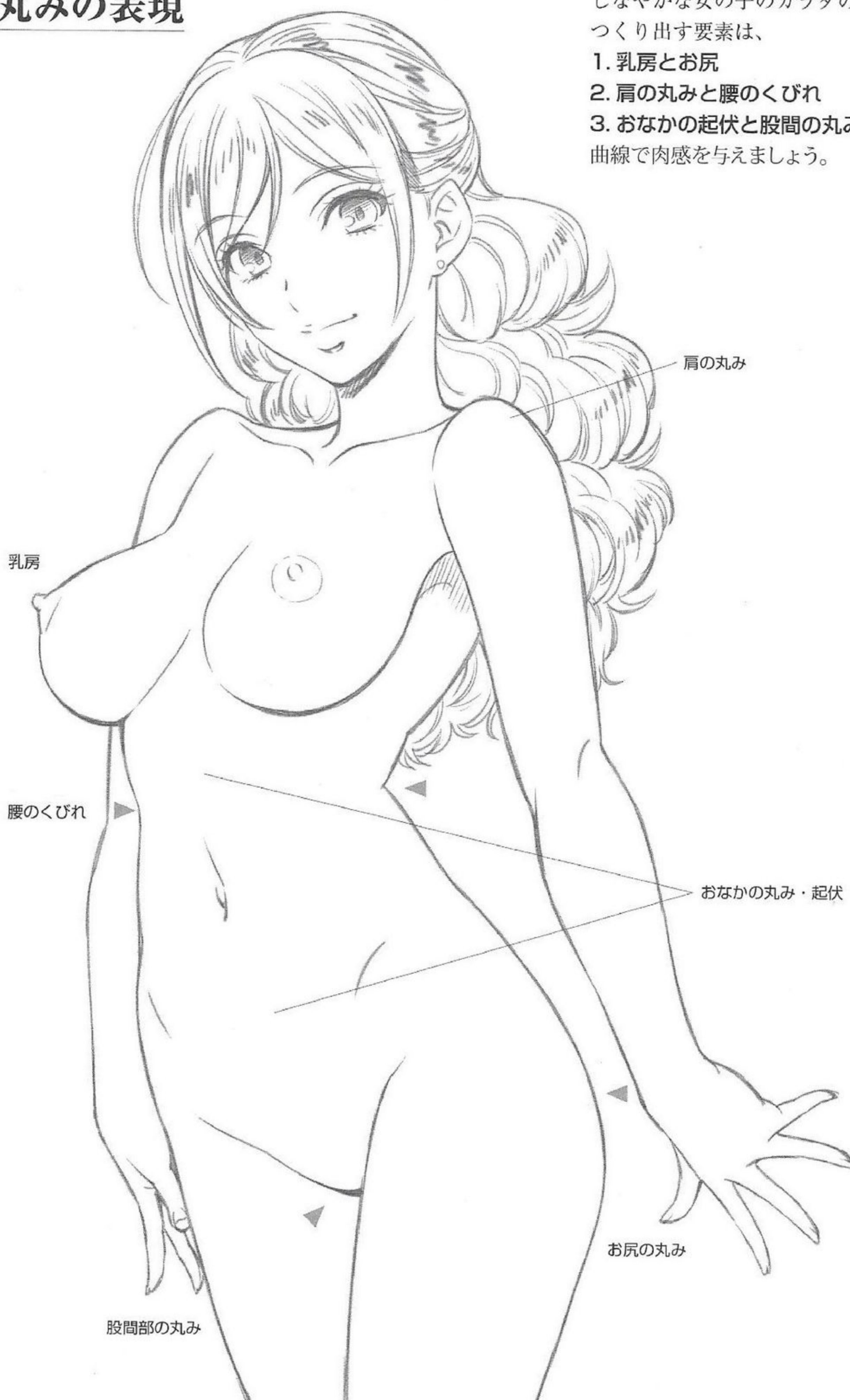
肉感と曲線　女の子のカラダの特徴をとらえて描こう

肉感と丸みの表現

しなやかな女の子のカラダの特徴をつくり出す要素は、

1. 乳房とお尻
2. 肩の丸みと腰のくびれ
3. おなかの起伏と股間の丸み

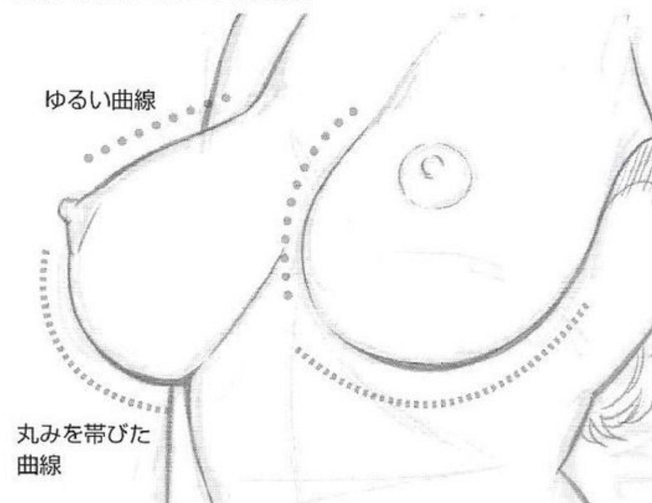
曲線で肉感を与えましょう。



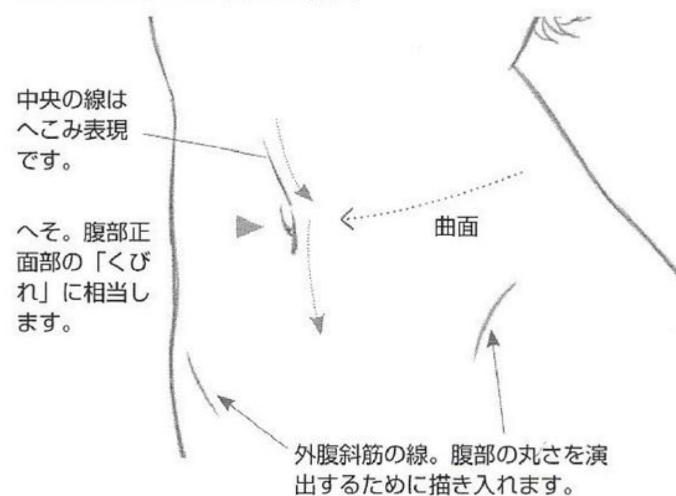
● カラダの曲線



乳房の丸みをつくる曲線



おなかの起伏を意識した作画



ボディラインの柔らかな肉感を生み出す曲線とくびれ

カラダの丸みをつくるボディラインの曲線

くびれ

縫い目のあるパンツの場合。ゆるやかな曲線で曲面を表現します。

下腹部丸み

パンツの食い込みで肌の柔らかさを表現します。

おっぱいの作画

代表的なサイズや形の描き分け、柔らかさの演出表現などを見てみましょう。

代表的なおっぱい演出

形や大きさ、動きを通じてのアピールなど、乳房の魅力はさまざまな演出で強調されます。

正面からストレートに魅せる **乳房**

大きなバストのアピール

横向きで魅せる乳房

たれとボリューム感



描写にちょっとこだわる **乳首**

乳首の位置を側面側に少し移動させて描きます。



乳房の変形

腕に押されて変形するおっぱい（乳房の柔らかさ表現）





サイズと形

アングル的に左右非対称になる豊かな美乳の表現

アオリ見せ

豊かな下乳をアピール



乳房の動き

大きく弾む
（揺れ表現）





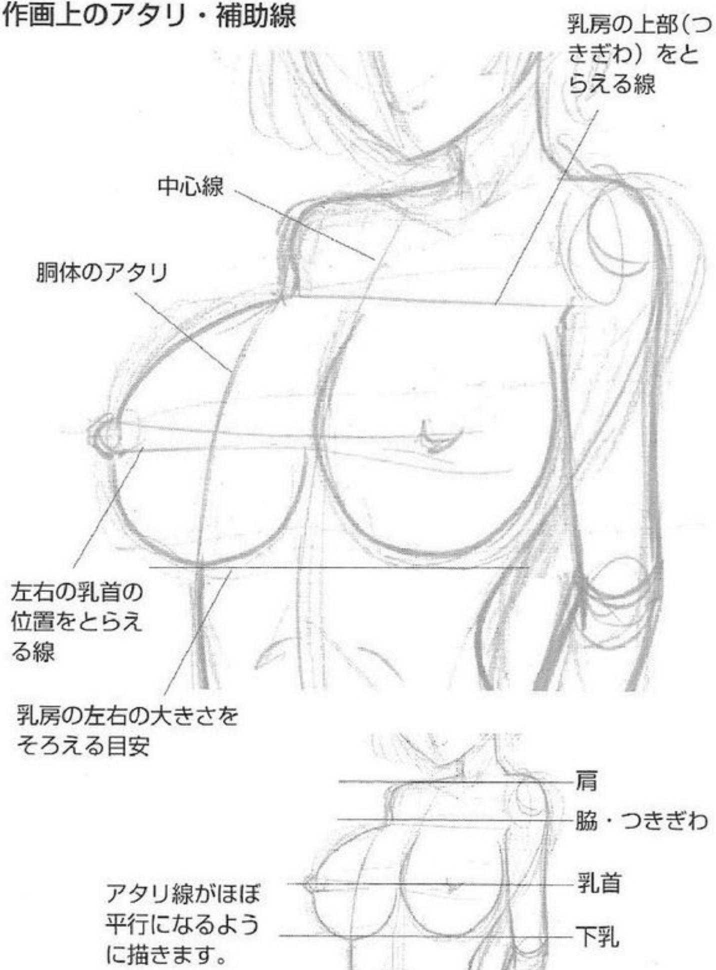
おっぱいの特徴

おっぱい（乳房）のつきかたや位置、形、サイズの描き分けを見てみましょう。

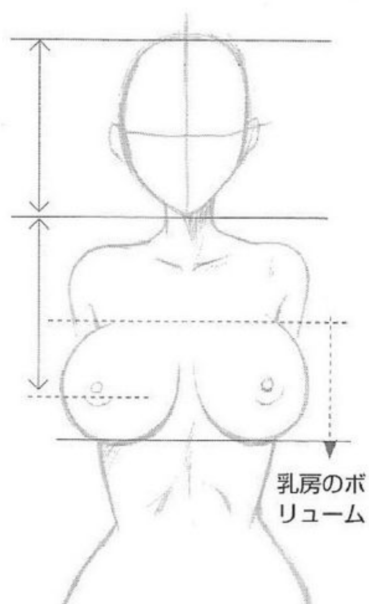
作画ポイント・位置・名称



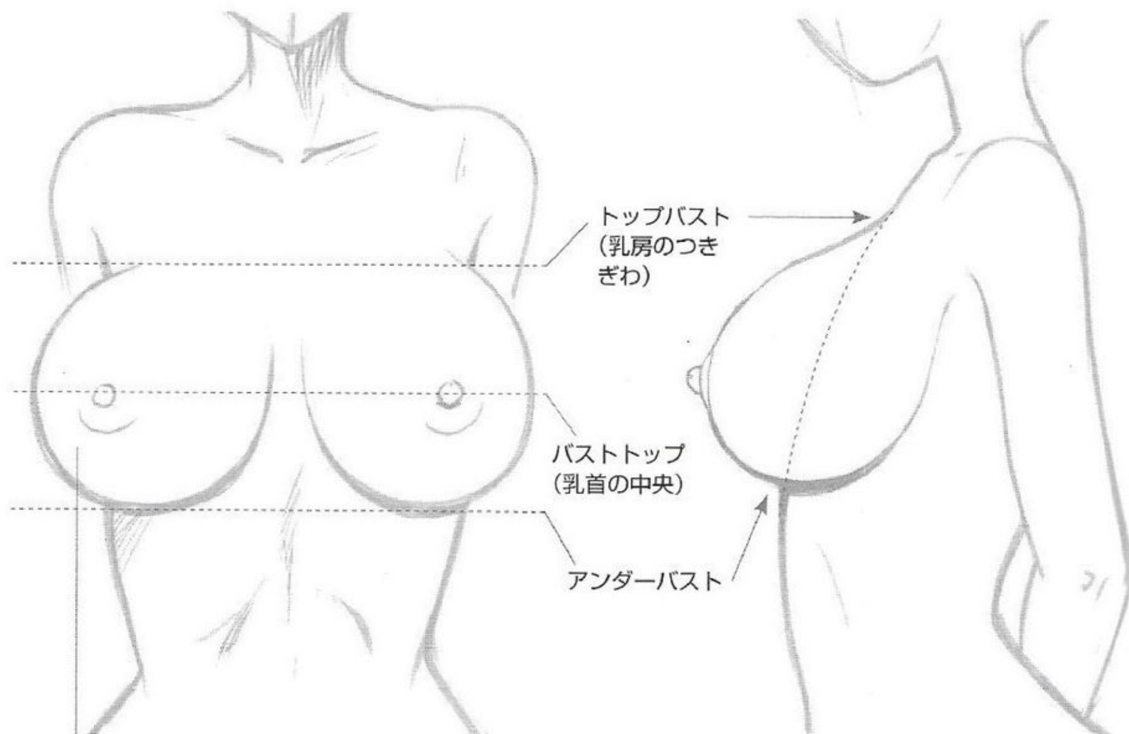
作画上のアタリ・補助線



● 基本バランスと用語



キャラは、好み（デザイン）によって乳房の位置をもっと上にしたり、下げたりします。サイズもお好みやニーズに応じて変えます。



乳首より下を「下乳（したちち）」ということがあります。

おっぱい（乳房）の形

シルエットは大きく分けて２タイプです。吊り上がるタイプは乳首の位置がとりにくく、作画の難易度は高いです。

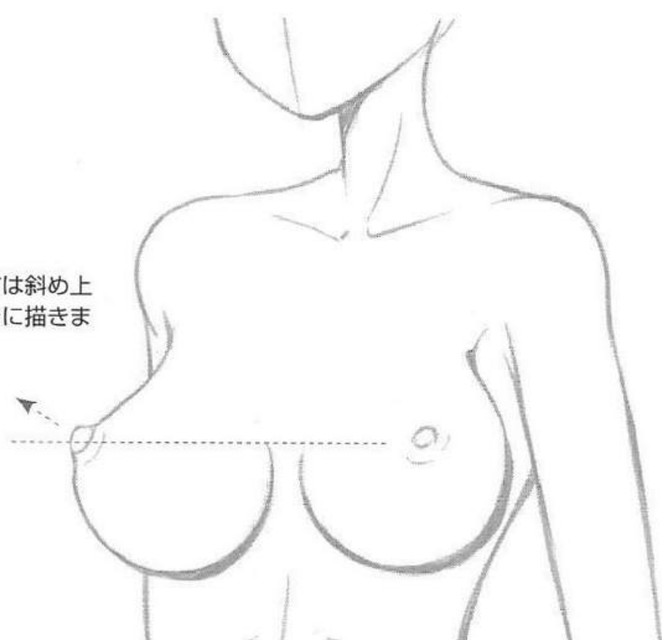
横向き



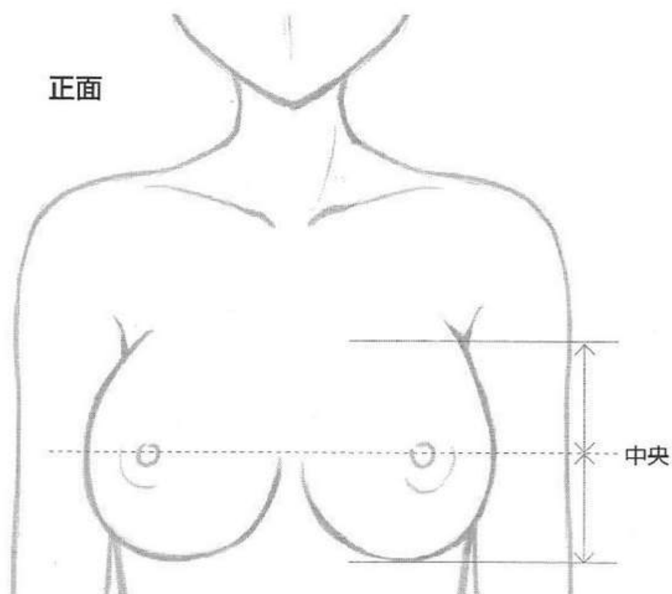


斜め

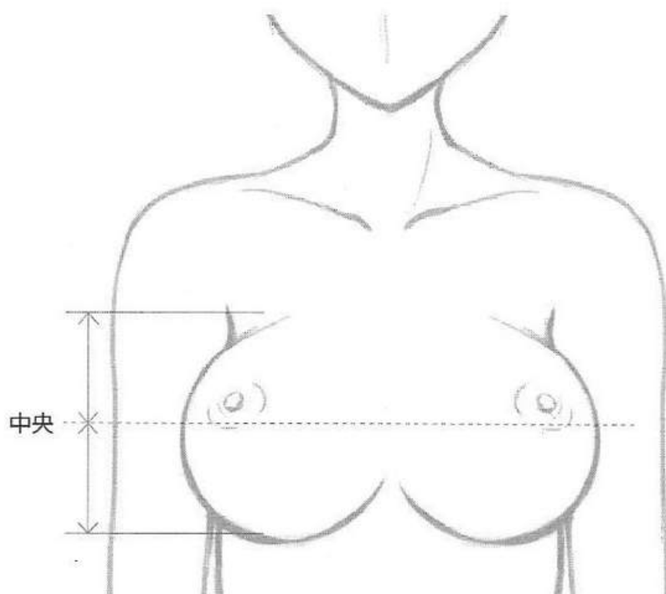




正面



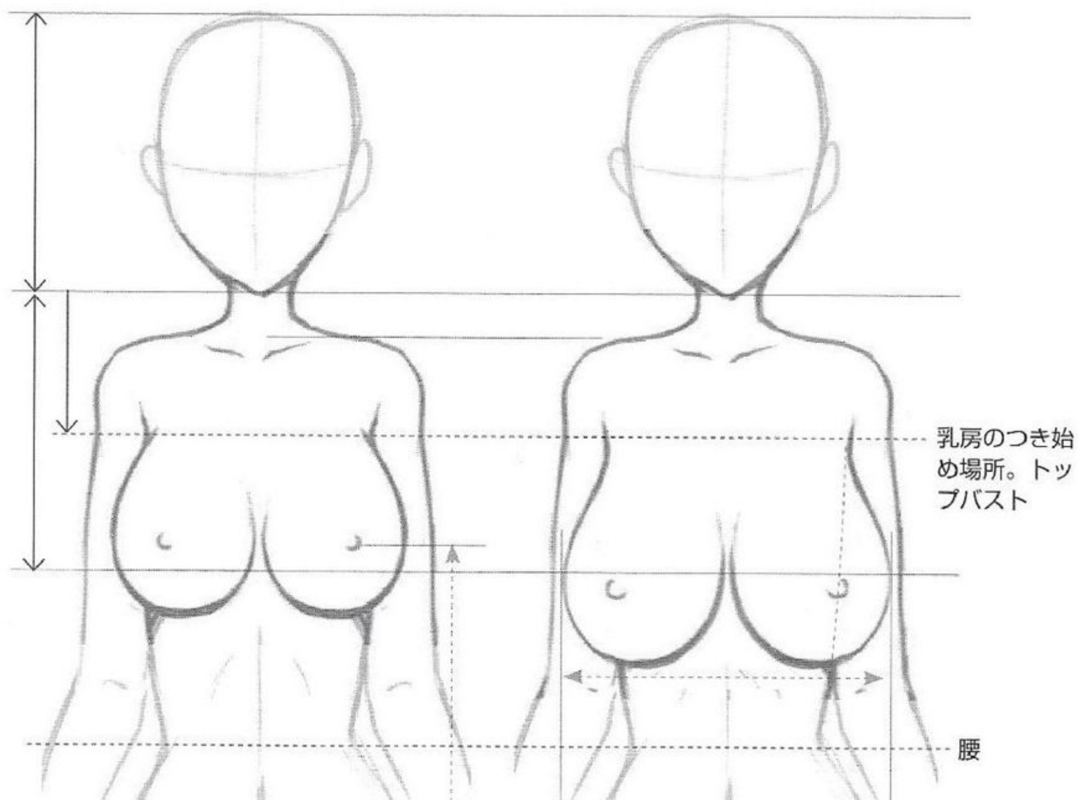
乳首は乳房の中央ぐらいに描きます。



乳首は乳房中央よりやや上に描きます。

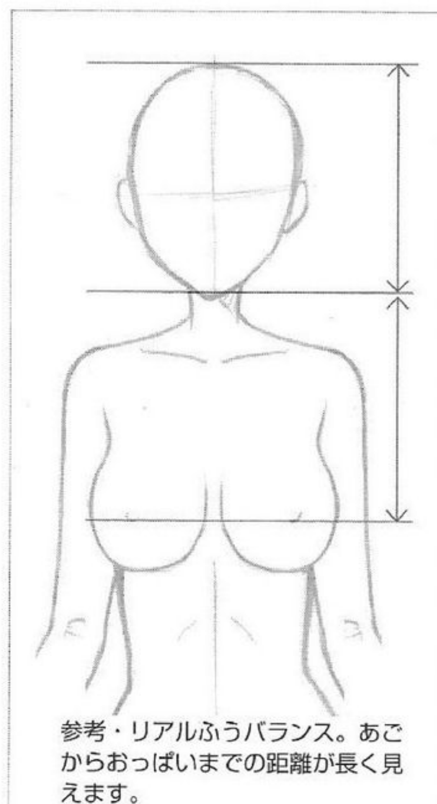
おっぱいの大きさと位置の描き分け

● 基本タイプと巨乳タイプ

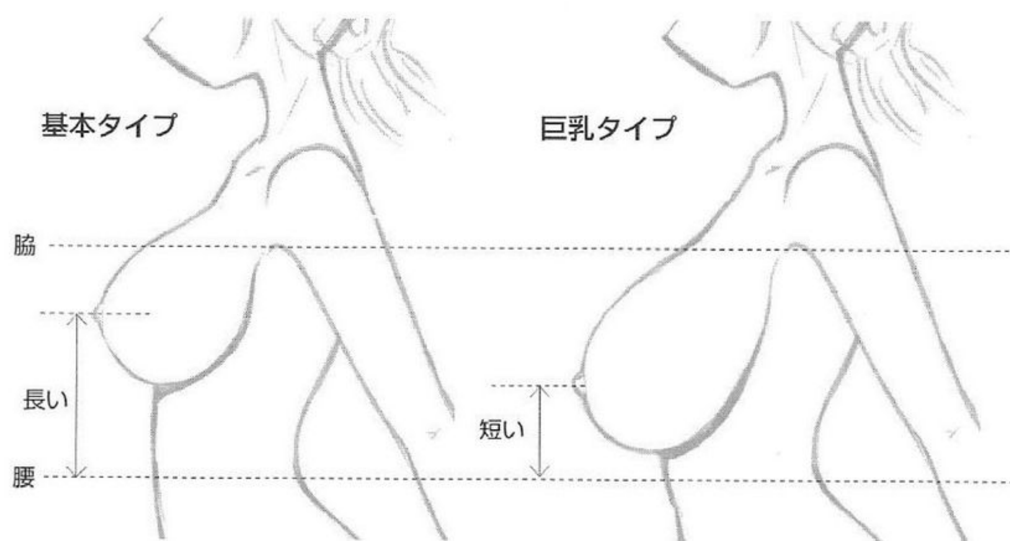


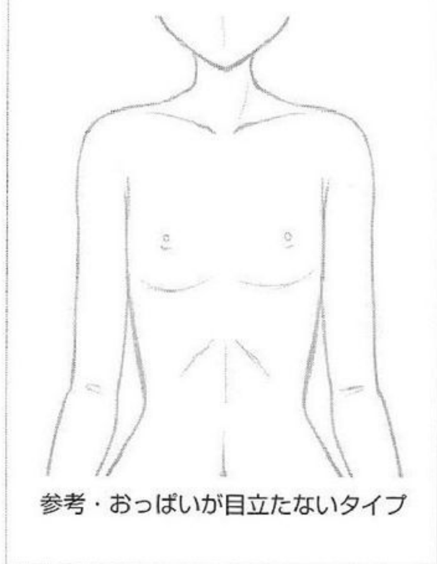
基本タイプ 乳房の位置は上寄り（トップバストの位置を高めに描きます）。

巨乳タイプ 左右への張り出しが大きくなり、おっぱいから腰までの距離が短くなります。



参考・リアルふうバランス。あごからおっぱいまでの距離が長く見えます。

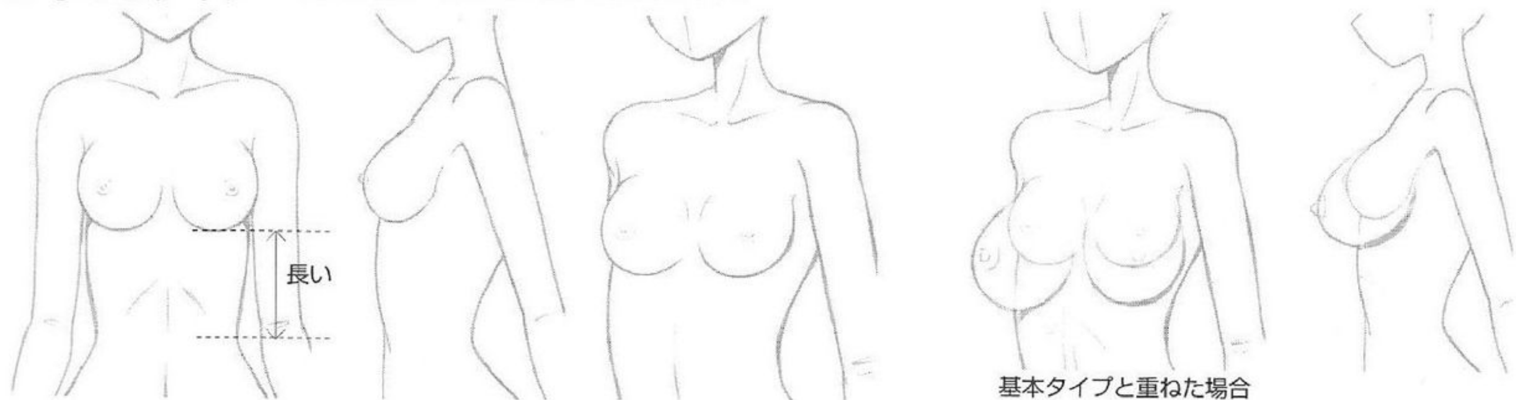




参考・おっぱいが目立たないタイプ

● 小ぶりタイプ

おっぱいから腰までの距離が長くなります。



基本タイプと重ねた場合

● 乳房の小中大・シルエットの違い



前かがみポーズを正面から描く場合



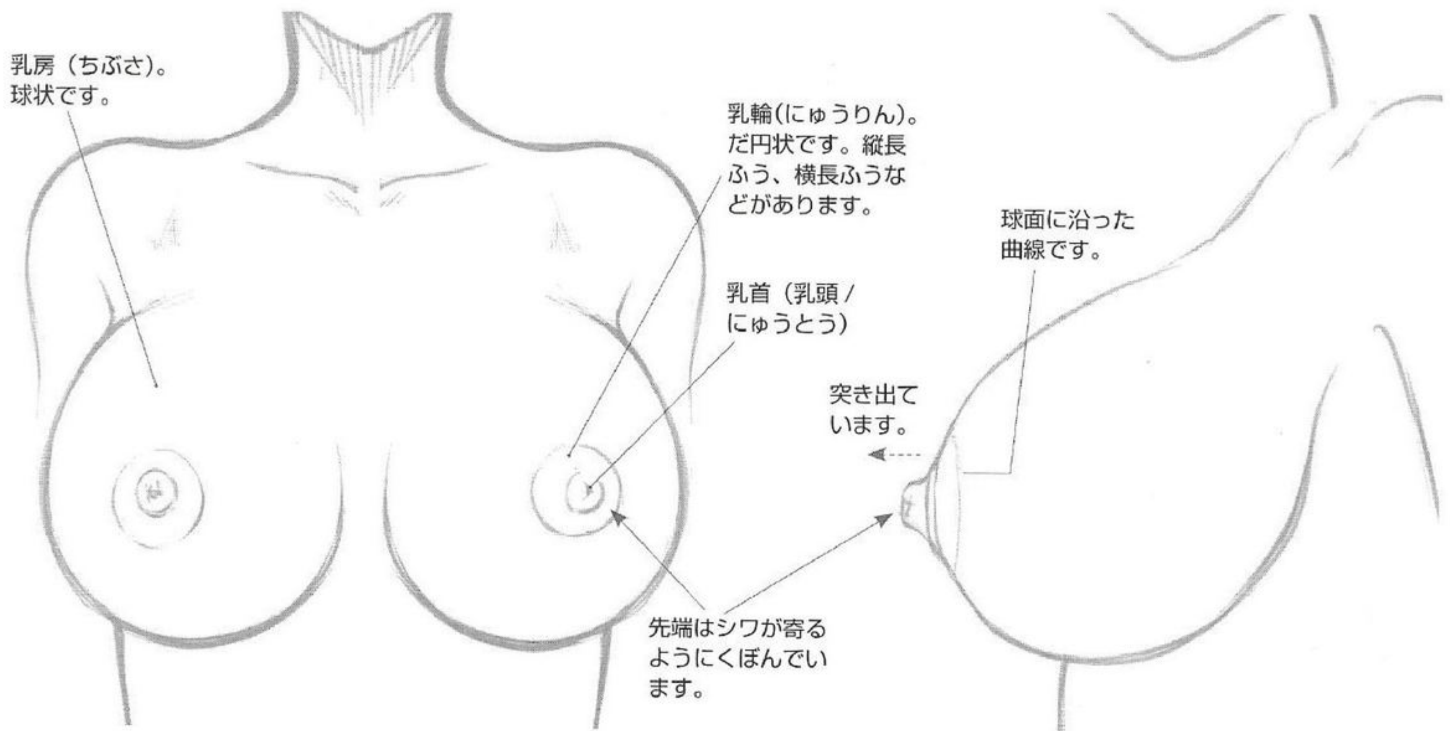
ひょいっと顔を出す…カラダを斜めに傾けたアピールポーズ



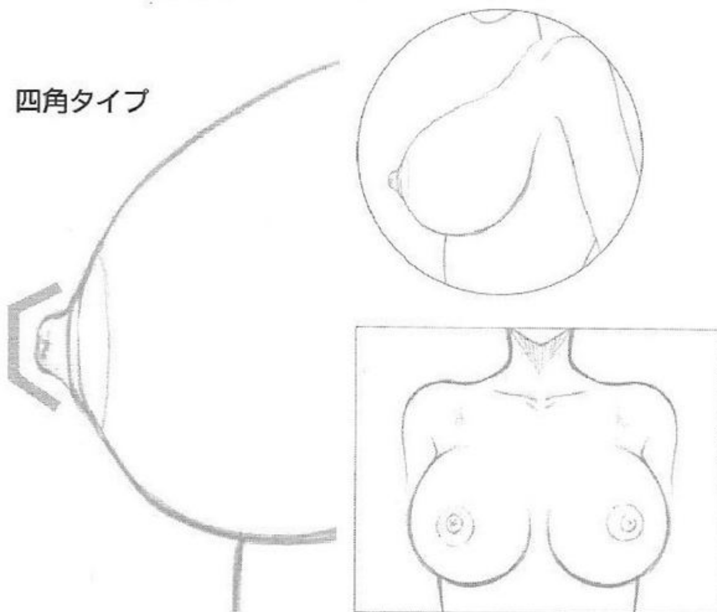
乳首と乳輪

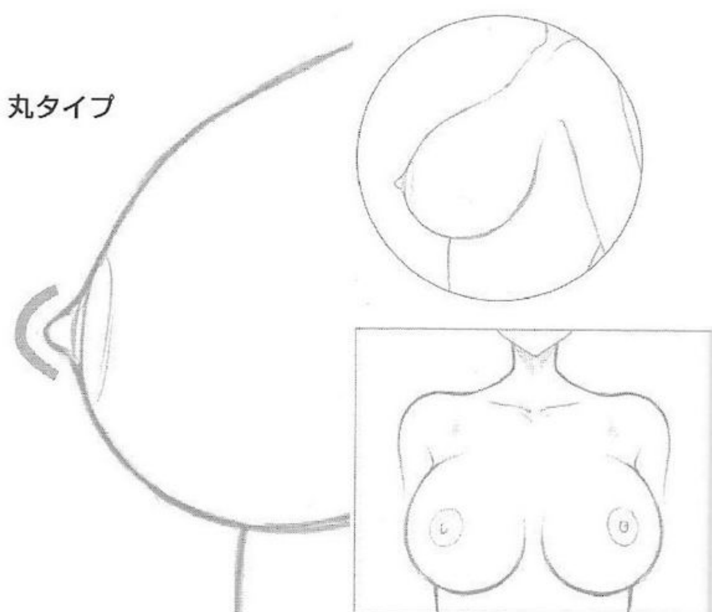
部分の名称と特徴

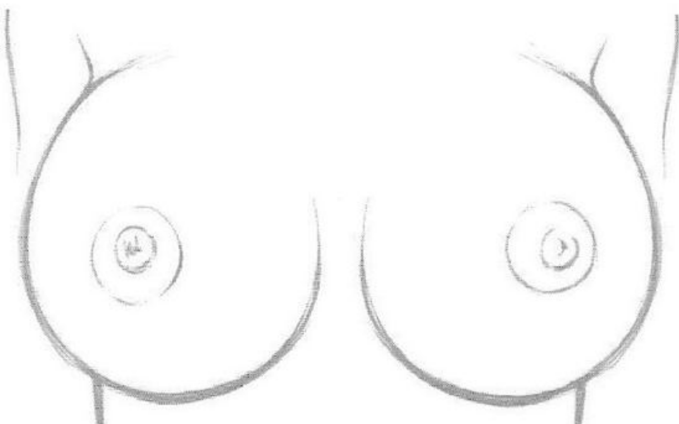
乳首と乳輪の形や大きさの描き分けを見てみましょう。乳房のサイズや形との組み合わせで、さまざまなおっぱいになります。好みの組み合わせを描きましょう。



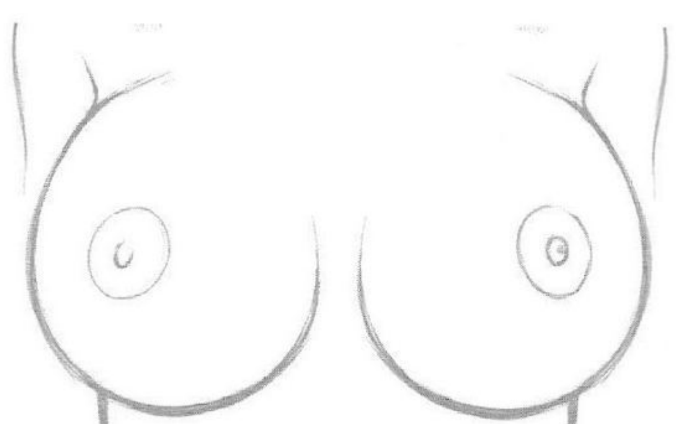
● 乳首の 形状 で描き分ける 2 タイプ





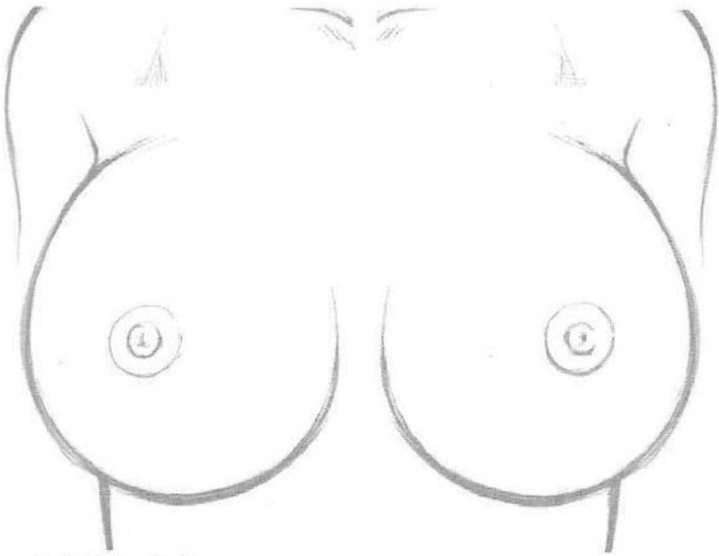


正面からはほぼ円形に描きます。

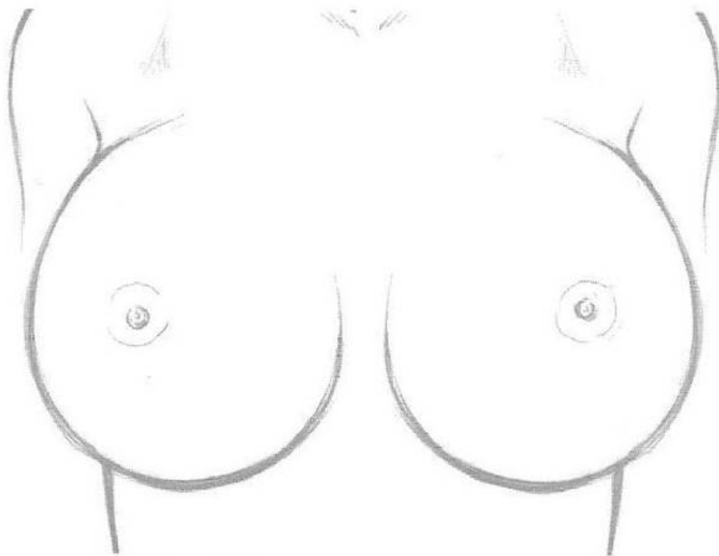


正面からは円形や少しだ円状に描きます。

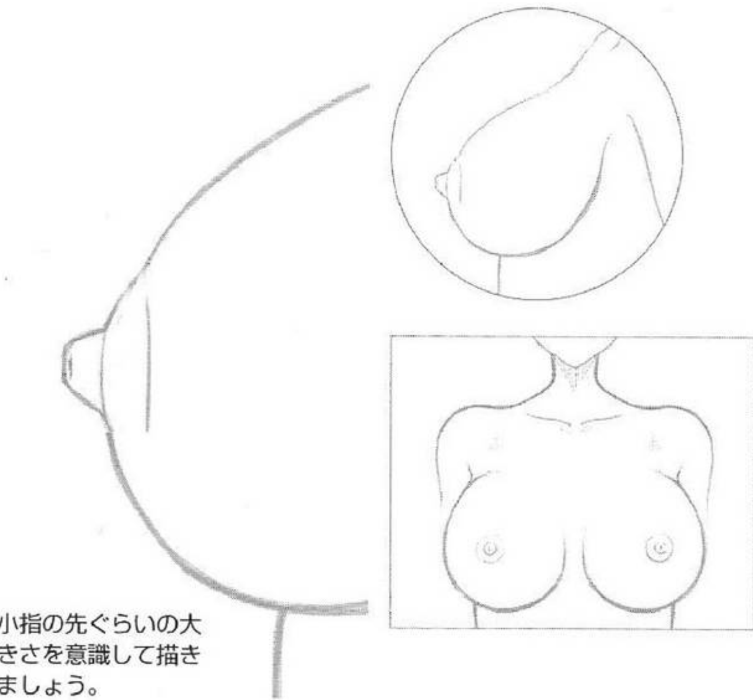
● 乳首の サイズ で描き分ける２タイプ



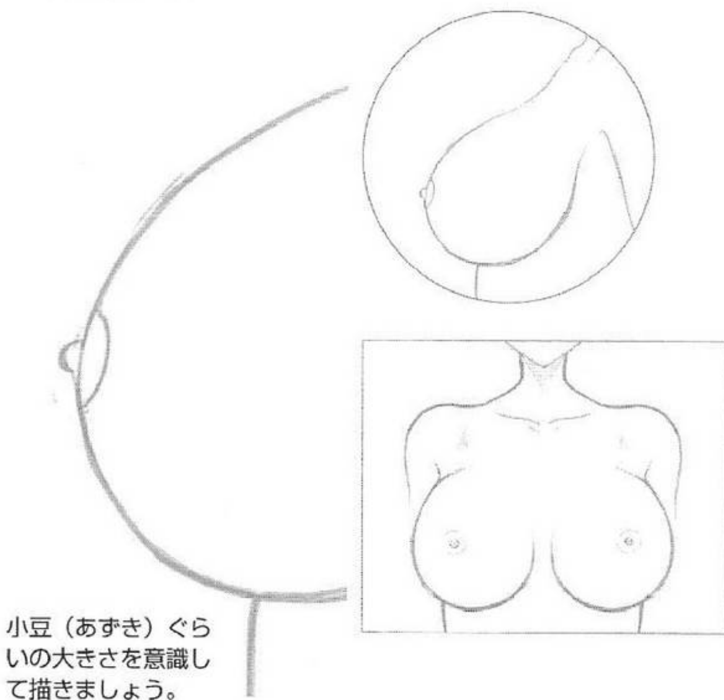
大きめタイプ



小さめタイプ



小指の先ぐらいの大きさを意識して描きましょう。



小豆（あずき）ぐらいの大きさを意識して描きましょう。

乳輪を 描かない タイプ

乳輪を省略し、乳首のアウトラインだけ軽く入れます。

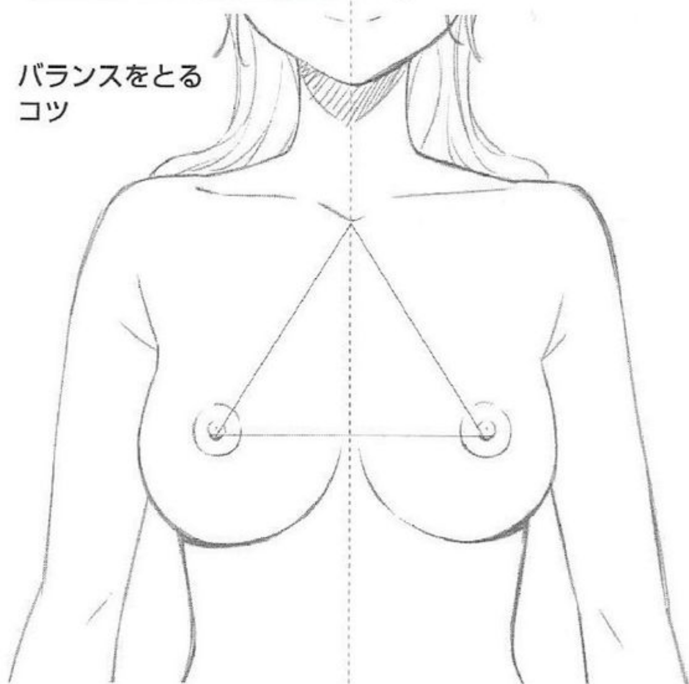


乳首の下の部分を曲線で描きます。

横は、小さく突起のアウトラインを描きます。

乳首と乳輪の描き方

バランスをとるコツ

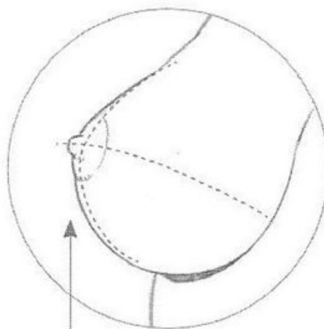


鎖骨を頂点として乳首と結んだ三角形をつくって、バランスをとります。

▼…光があたっている部分を途切れ線にします。

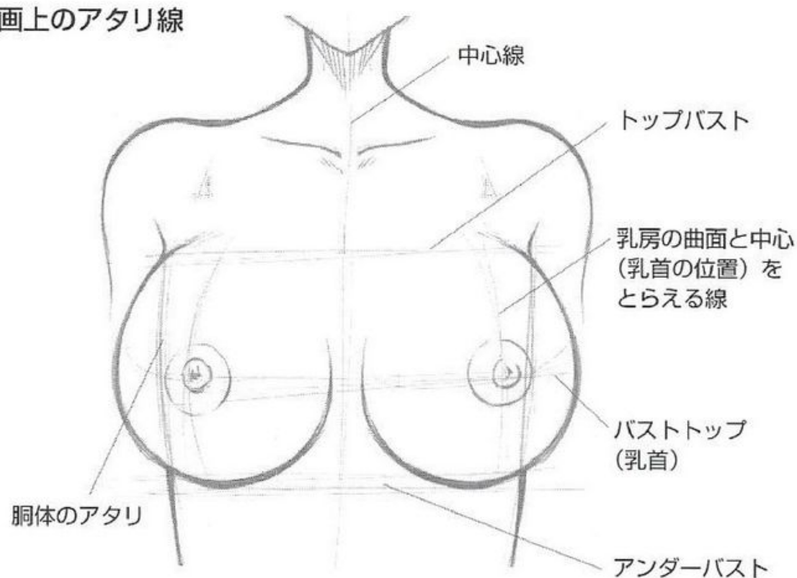


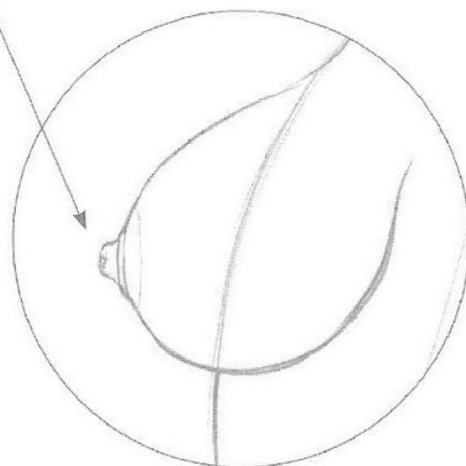
下側にカゲをくっきり入れます（濃くします）。



横向きで乳首は正面を向きません。

作画上のアタリ線

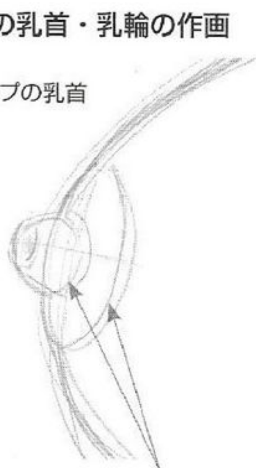




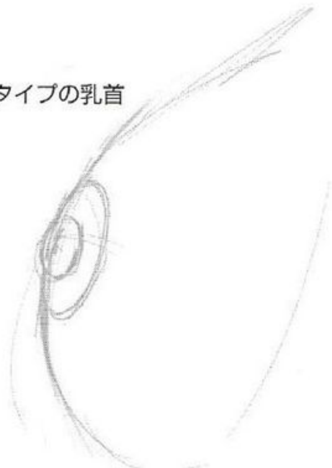
乳首の形やサイズをわかりやすくアピールするために、真横からの形を描くこともあります。

乳房上の乳首・乳輪の作画

突起タイプの乳首

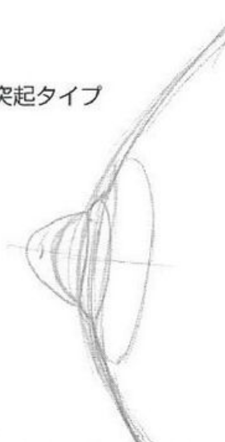


豆タイプの乳首



だ円状のアタリをとります。

突起タイプ

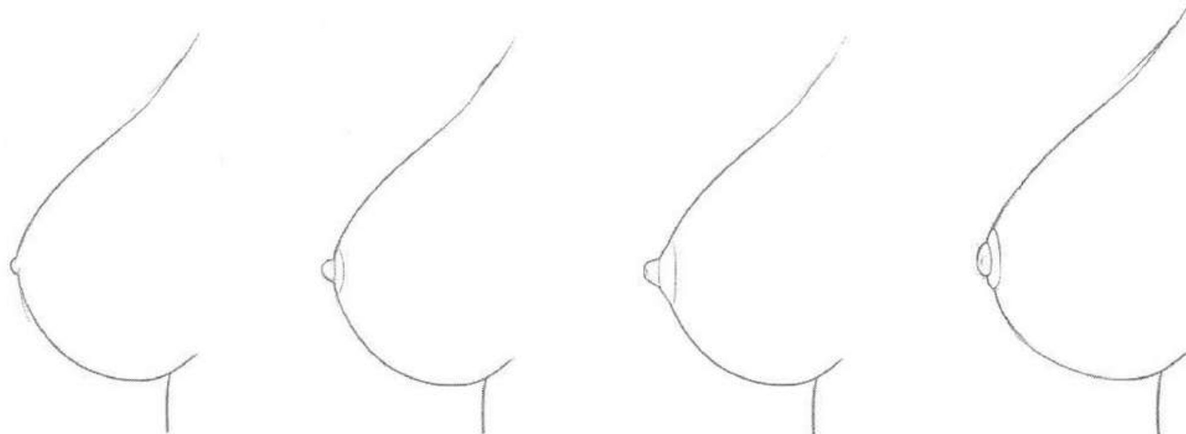


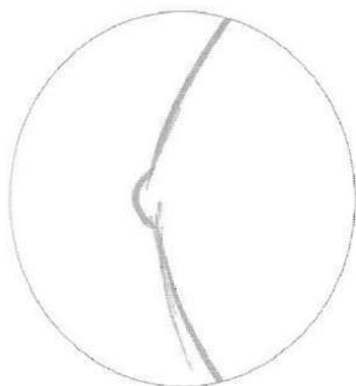
豆タイプ



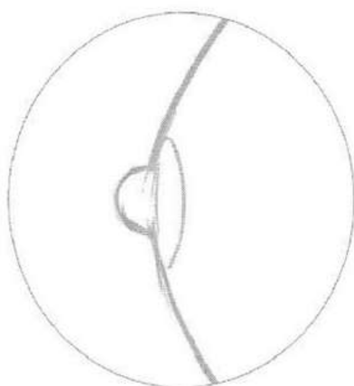
真横に近いアングルの場合。だ円は縦長の細いものになります。

● いろいろな乳首と乳輪の表現

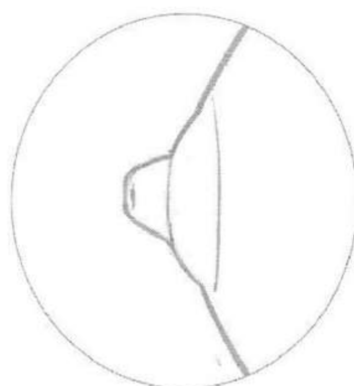




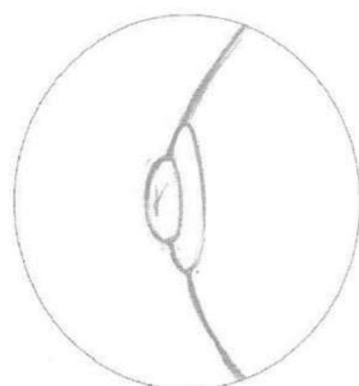
豆タイプ
乳輪は薄く、形がほとんどありません。



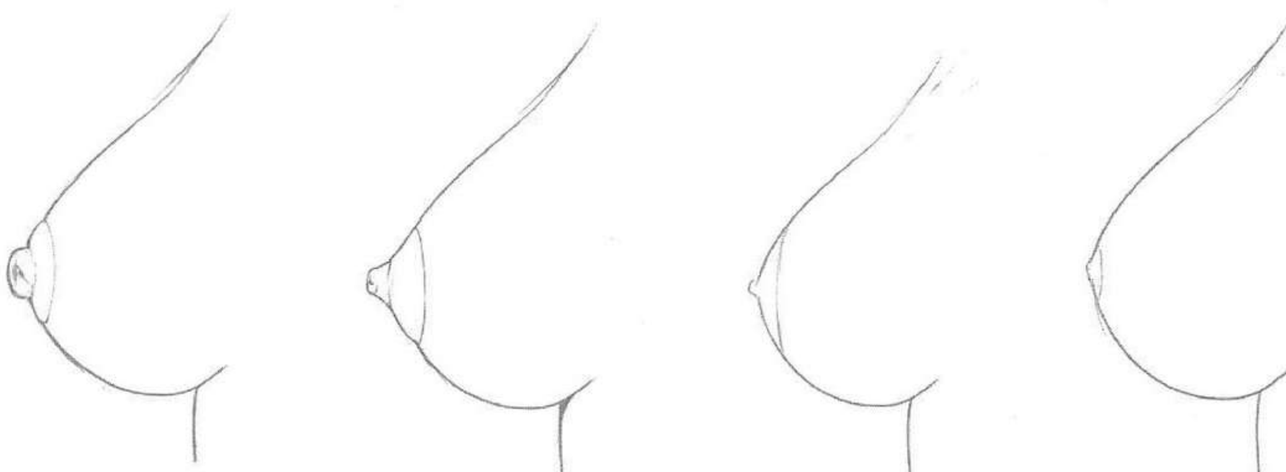
丸いタイプ
乳輪も小さめで幅が小さいです。

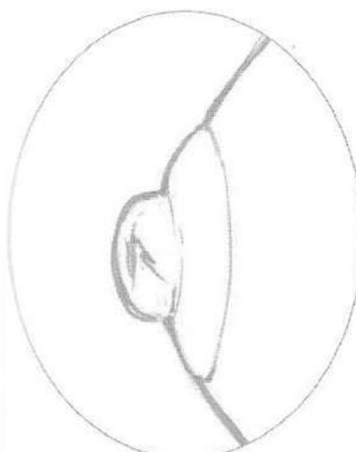


四角（台形）タイプ
乳輪は大きめで幅も広めです。

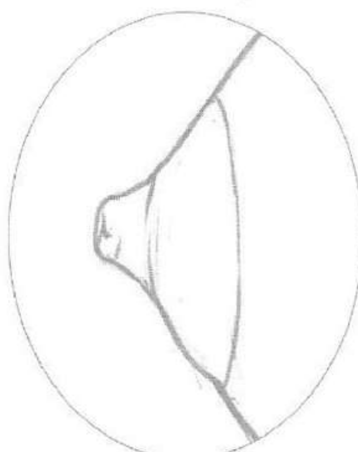


つぶれ豆タイプ
乳輪は小さめです。厚みがあります。

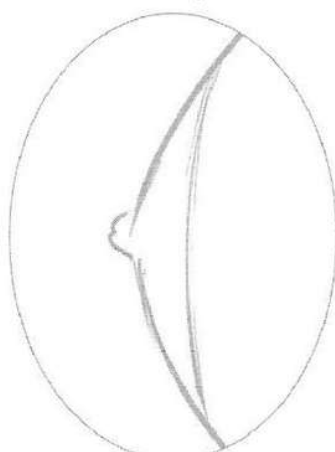




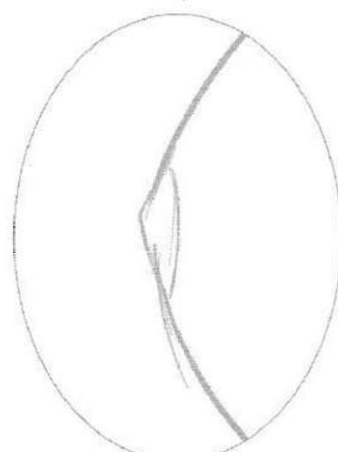
大きめの豆タイプ
乳輪は幅も厚みもあります。



台形とがりタイプ
乳輪部分が広く、大きいです。



小豆（こまめ）タイプ
乳輪が広く薄く大きいです。



小さくふくらんだタイプ
乳首も乳輪も小さく、一体化して見えます。

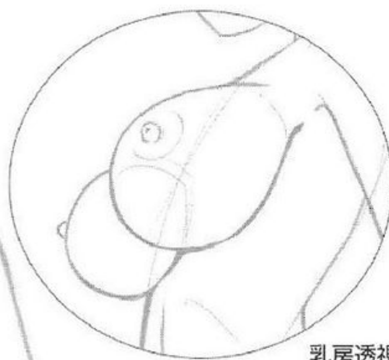
おっぱいの表現

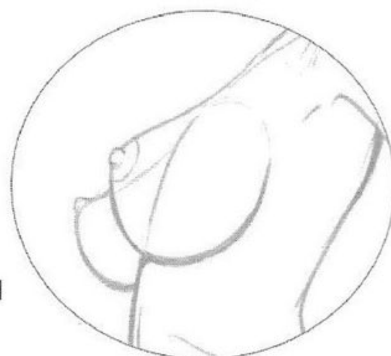
ボリューム感（大きさ、重さ）を出す演出、 揺れ表現などによる柔らかさの演出を見てみましょう。

ボリューム感

アオリによる重なりの演出

たれるタイプ





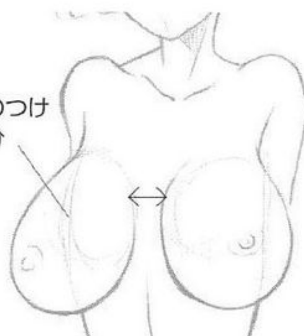
乳房透視図

吊り上がりタイプ



大きな乳房が左右に垂れ広がる演出

乳房のつけ根部分



左右の乳房の間は離れています。



腕を上げる前



両腕を上げると、乳房も引っ張られて、縦長に形が変わります。

揺れ



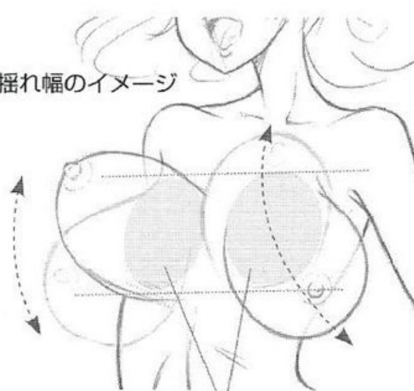
揺れ表現をしていない場合

上下に揺れる演出



左右に揺れる演出







アタリ〜ラフ画



揺れ表現をしない場合

横方向に揺らす場合





乳房透視図



ラフ画

柔らかさの表現

● 両腕で寄せる

乳房の形は縦長のだ円
になります。

乳房と胴体の透視図

谷間部分を濃くして、
寄せられた肉の立体
感を演出します。

寄せられた乳房がくっつ
いているところは、とこ
ろどころ線を消します。
柔らかい肉の密着感が演
出されます。

● 仰向けになったときの
おっぱいのつぶれ表現

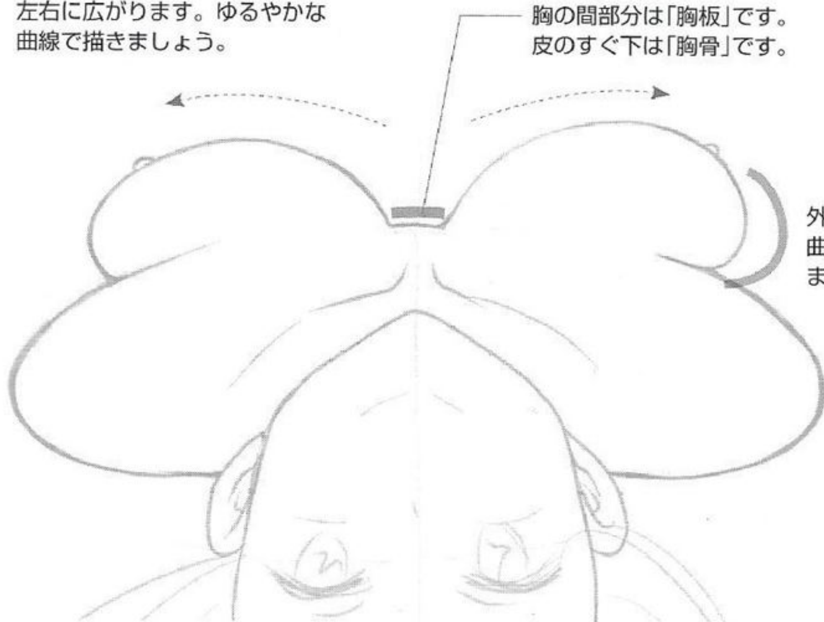


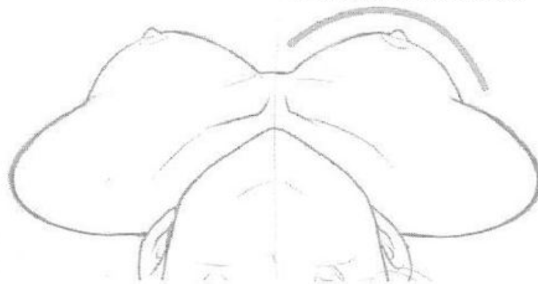




ボリュームの違う乳房を重ねた比較図

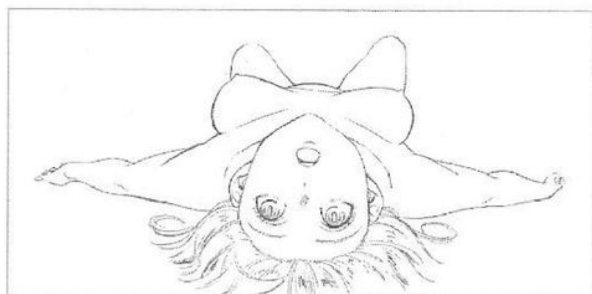
● 頭側から描く寝たときの乳房





たれるほどボリュームがない場合。
美しい山型です。

横になっても立派なおわん型を保っている場合。3D フィギュアや、透明のブラをしている設定、マンガ的表現などではアリです。

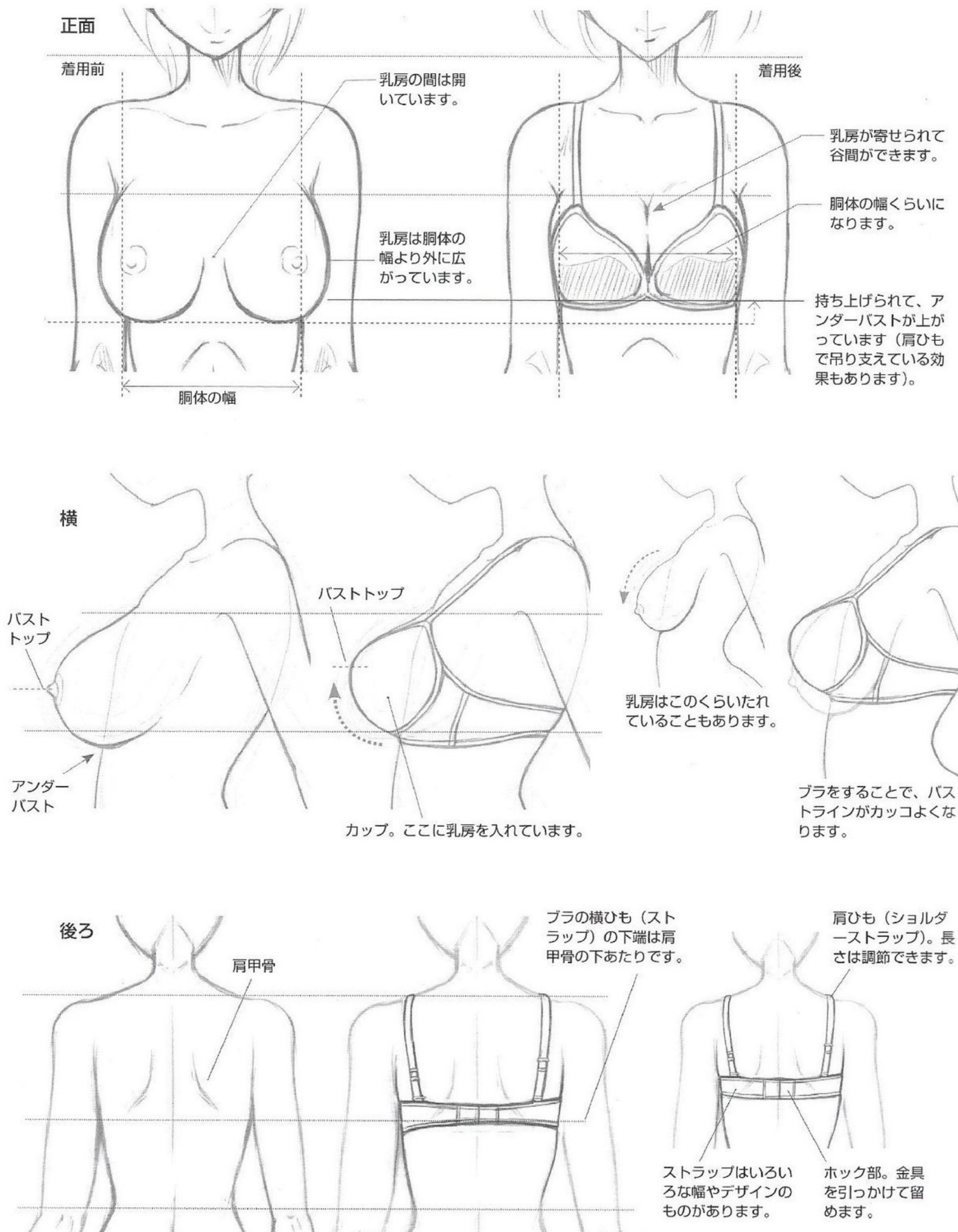


乳房の自重（重さ）を考慮して
描いた場合

ブラの作画

着用前後の比較

ブラジャーとは、本来自重で自然に垂れ下がってくる乳房を支え、形を整えるアイテムです。キャラの作画では、ブラをしていなくてもブラをしているのと同様に美しく、形が整えられたおっぱいを描くことも多いので、おっぱい表現の一環として見てみましょう。



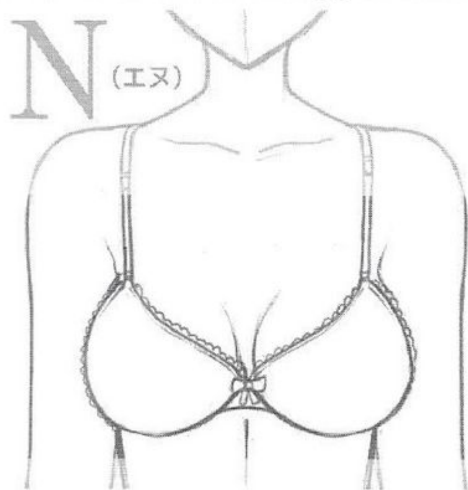


たれているので、乳首も少し下向きです。

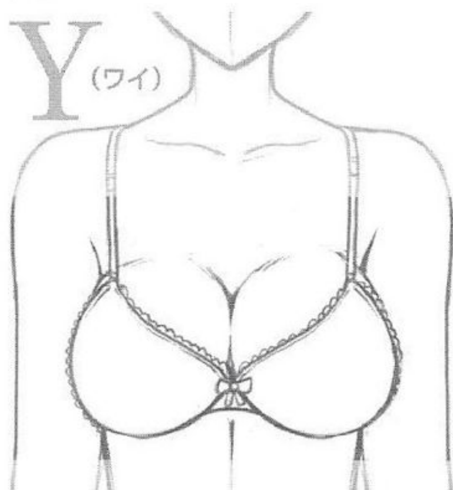


ブラは乳房が動かないようにカラダに密着しています。そのため、バストラインは形が整う代わりにひとまわり小さくなります。ただ、詰め物などによって実際より大きく見せるものもあります。

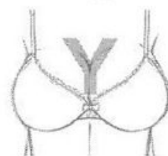
● ブラをしたときの胸もとは 3 タイプ

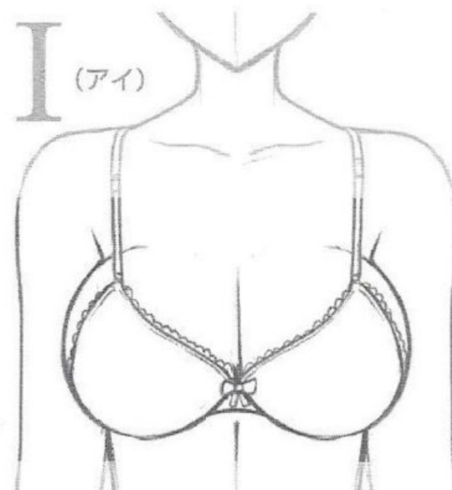


自然美バスト
乳房のもとの形を大切に、自然に支えるもの。乳房の間のすき間ができます。（N... ナチュラル）

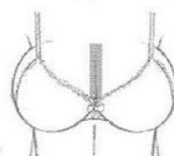


Y 字バスト
大きめのバストや、寄せて上げる効果を持つブラをした場合の胸もとです。





I 字バスト
巨乳といわれる豊満な乳房で見られるものです。普通のブラをしただけでも、胸もとにすき間ができません。

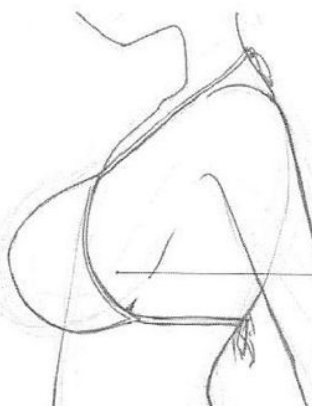


水着のブラ

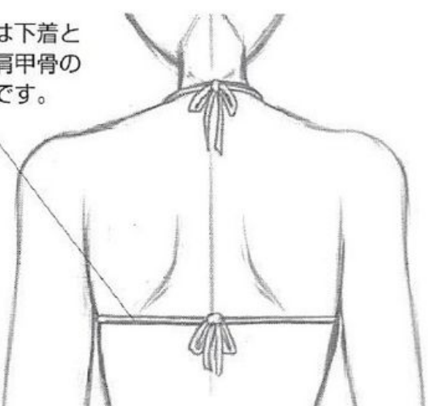
乳房を支え、形を美しく整えつつ保護する、という機能は、下着のブラジャーと同じです。下着のブラにも「見せるため」のデザインや素材のものがありますが、水着の場合はより見た目重視のデザインです。



ホルターネックタイプのストラップ。下着と同様のショルダータイプもあります。



普通の下着よりも布が少なめのものや、脇乳を見せるデザインなどで下着と描き分けます。



ひもを結ぶタイプ。背中側のひもがクロスするものなど、下着同様バリエーションは豊富です。

作画のポイント

ブラをつける
（ストラップを留める）



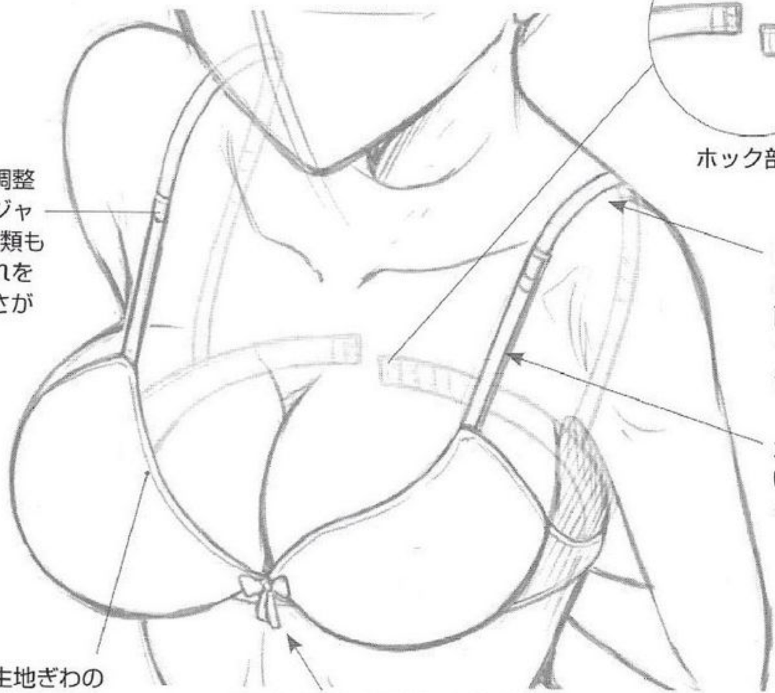


ブラを消した場合。乳房はこんな状態になっています。

ラフ



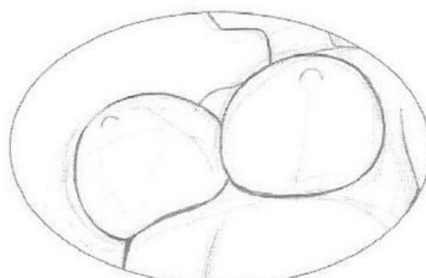
肩関節、バストの位置、胴体の丸み、立体をとらえます。



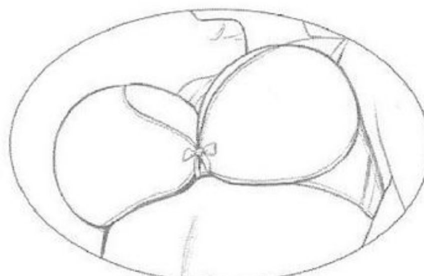
アオリで見るブラ



乳首の形が浮き出している表現。セクシーアイテムとしてのブラや、マンガ・イラストなどでの演出です。



乳房の状態



普通の下着としてのブラ表現。乳首は描きません。

ラフ画



斜め後ろから見るブラ

少し肌に食い込む表現

前面からのまわり込みを意識して、カラダの曲面に沿った曲線で描きます。

直線的です。

合わせ目は背骨上です。

カップとストラップの縫いつけ部

縫い目

ストラップの縫い目が側面上にあります。

左右から引っ張って中央で留めているイメージで描きます。

ブラの透視表現

乳房の状態。自然なしなやかな丸みを生かしたラインです。

肩関節の後ろにまわり込んでいます。

胴体の曲面に沿った曲線を描きます。

下着透視図

ラフ画。アンダーバストをとりながら胴体の厚みをとらえます。

ストラップを描き込みます。

乳房の状態。動きを意識して、カッコよく見えるふくらみを演出しています。

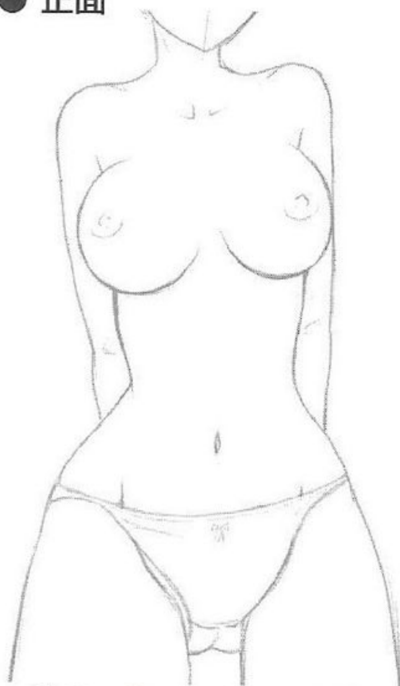
胴体の作画

おなかの作画と体の厚みの描き分けを見てみましょう。

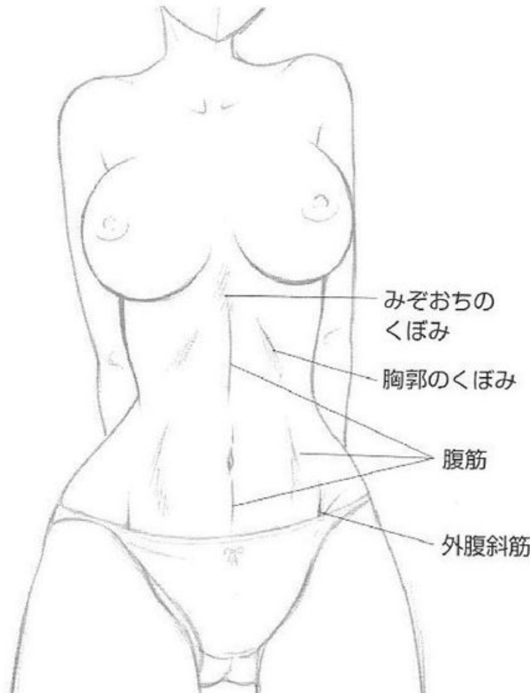
おなかの表現

腹部の筋肉表現を主体にしたおなか表現のいろいろを見てみましょう。

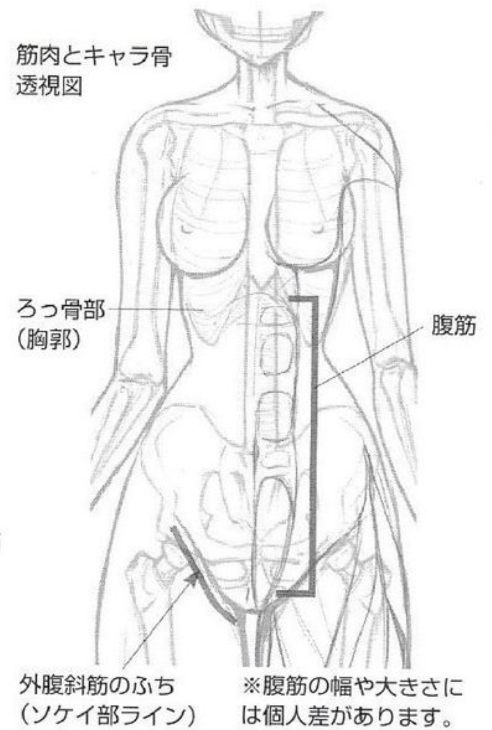
● 正面



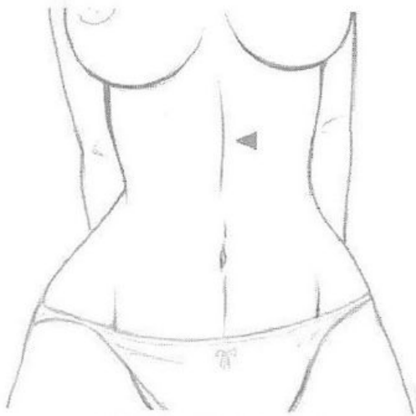
へそのみ。最も シンプルなおなか表現



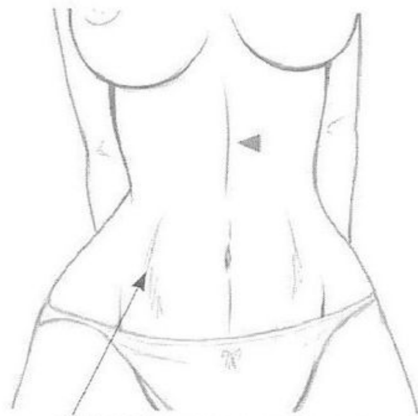
腹部にできるくぼみやふくらみを
描き込んだおなか表現



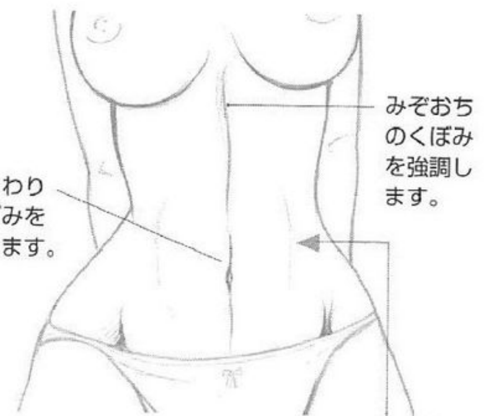
鍛えた感じや引き締まったおなかの表現



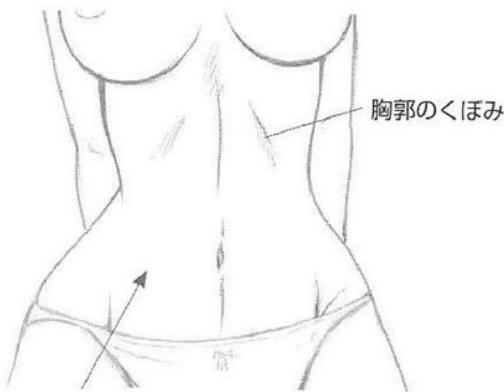
中央の腹筋のくぼみの線だけ
入れます。



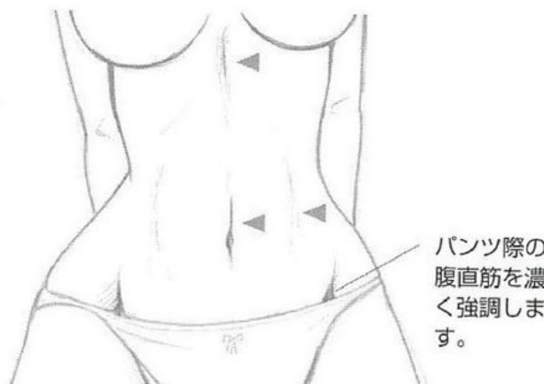
腹筋の線で下腹部のふくらみを
表現します。



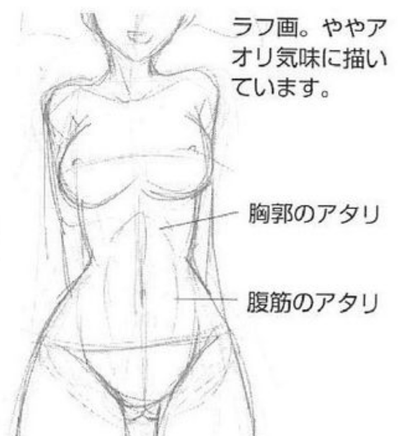
腹筋の控えめ表現



へそ脇の腹筋の線は省略
しています。

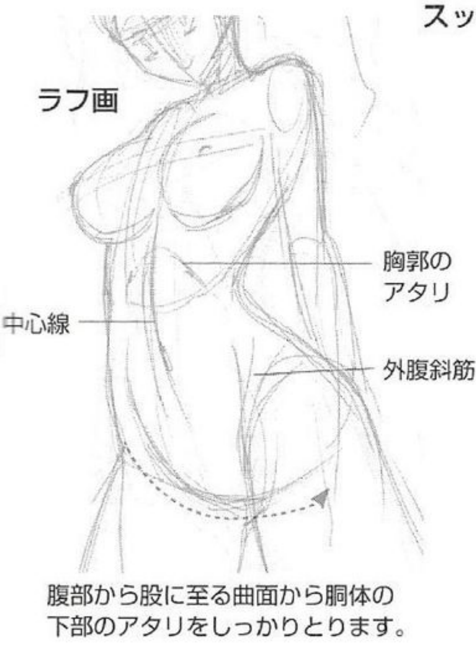


みぞおちとへそのくぼみを強調し、
腹筋の線も軽く描く表現します。



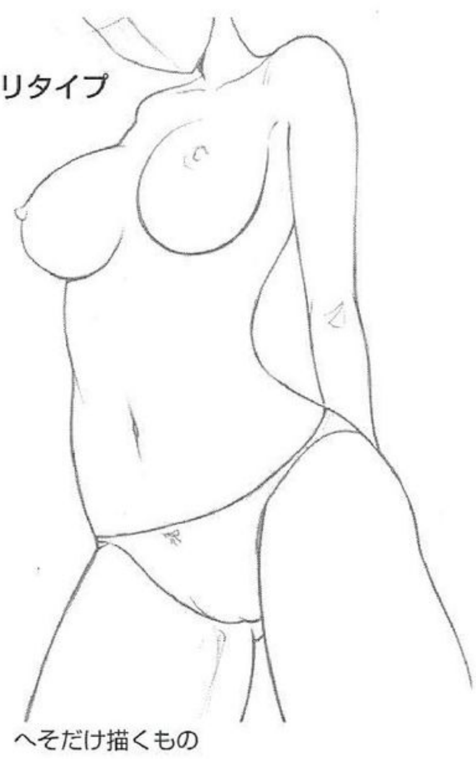
● 斜めアオリ

ラフ画



腹部から股に至る曲面から胴体の
下部のアタリをしっかりとります。

スッキリタイプ



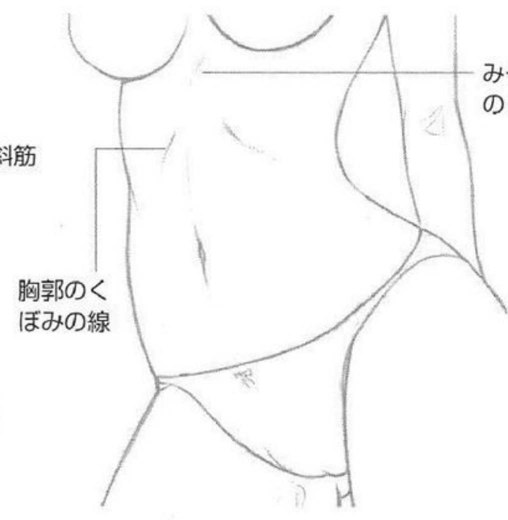
へそだけ描くもの

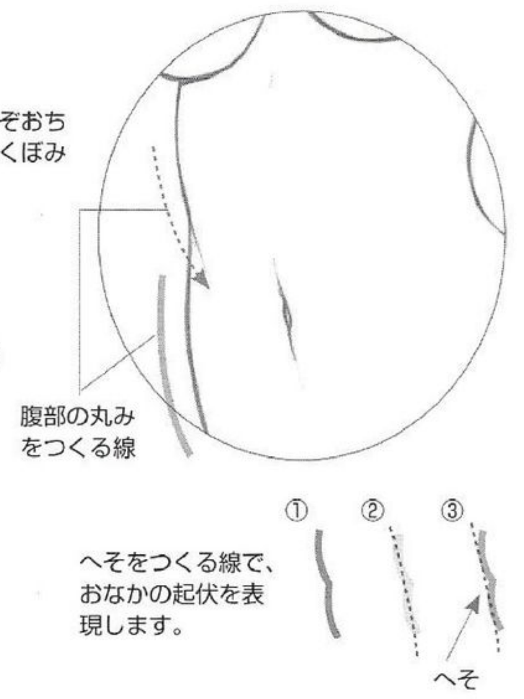


シェイプアップタイプ



中央のくぼみの線を描き、外腹斜筋もくっ
きり入れて下腹部の丸みを演出します。





へそをつくる線で、
おなかの起伏を表
現します。



中央のくぼみの線、胸郭、外腹斜筋を描き込ん
だもの。



へその左右位置にある腹筋の線を加え、みぞ
おちのくぼみは軽めに。へその下部・下腹部
の線は省略します。

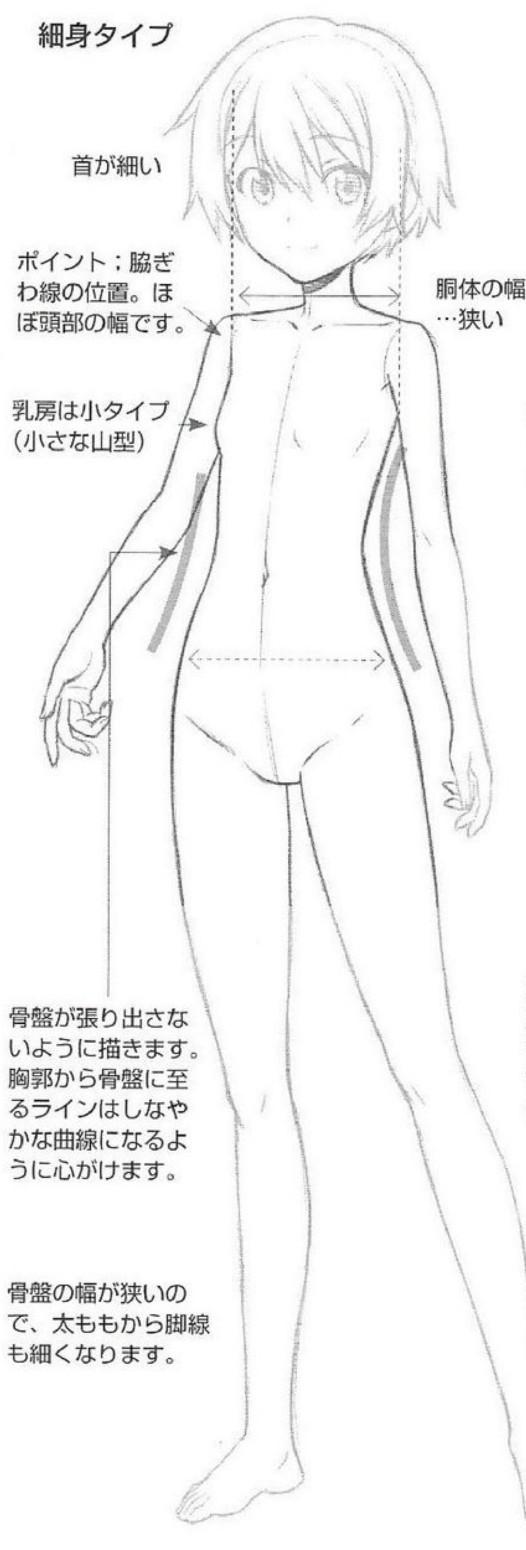


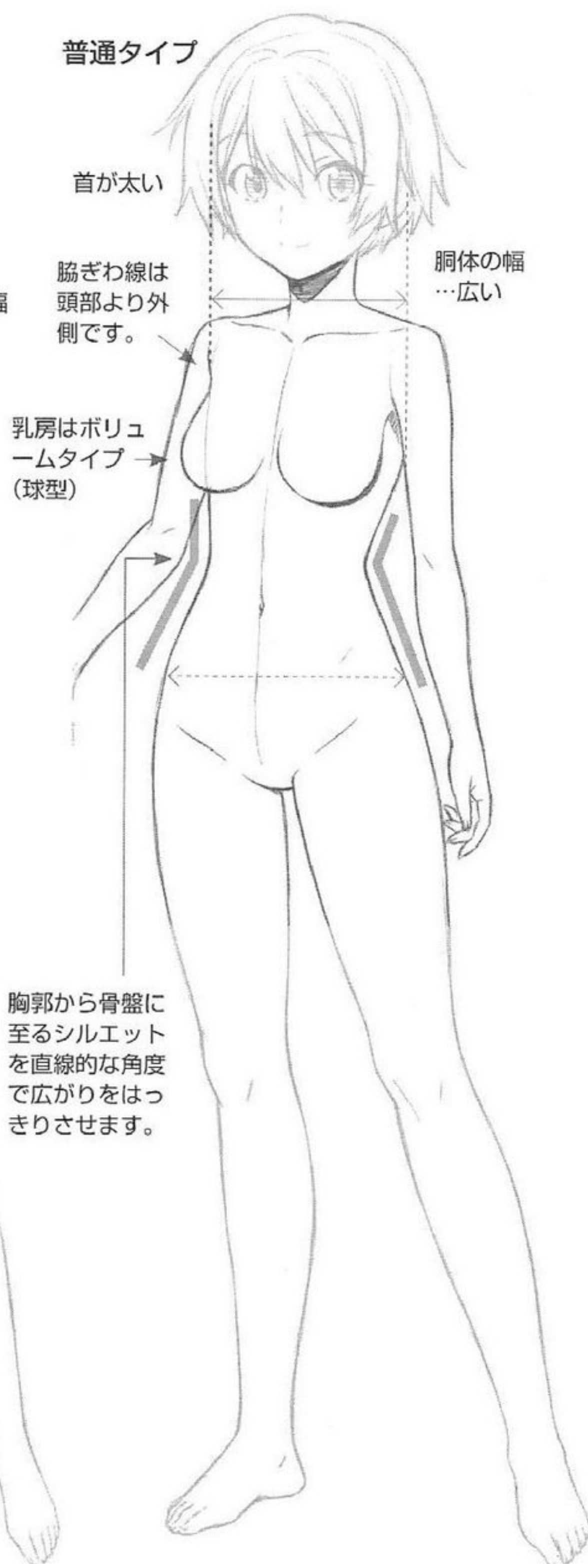
中心線を描き込んで、胴体の曲面を
とらえながら作画を進めます。

胴体の描き分け

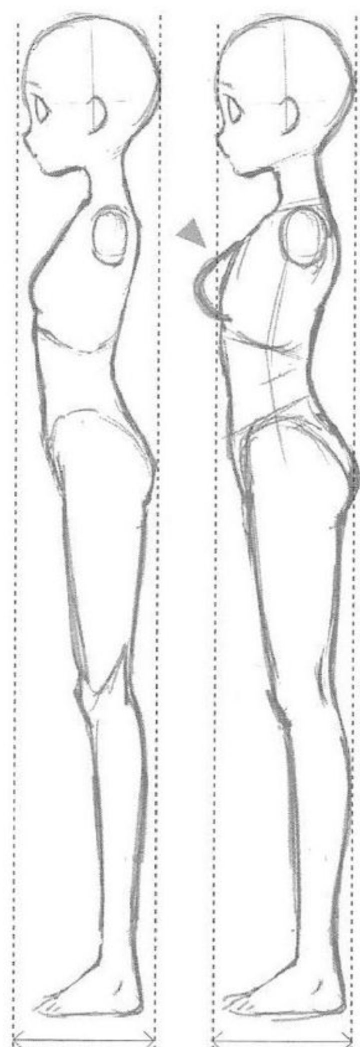
キャラの体格、肉づきの描き分けです。細身タイプと普通タイプの作画から、胴体の幅と厚みを変えるコツを学びましょう。

● 細身タイプと普通タイプ



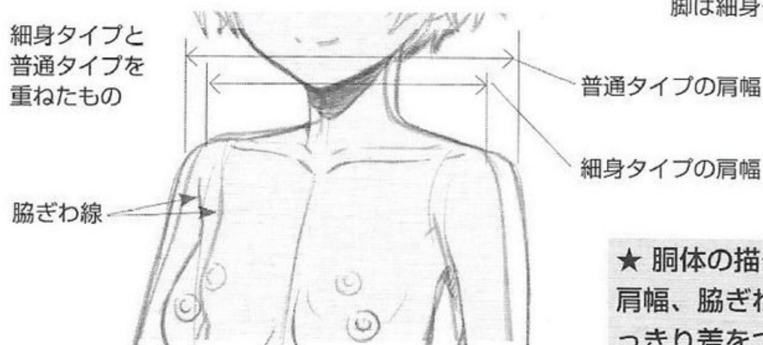


胴体の幅や厚みのぶん、首、腕、太もも、脚は細身タイプよりも太く描きましょう。





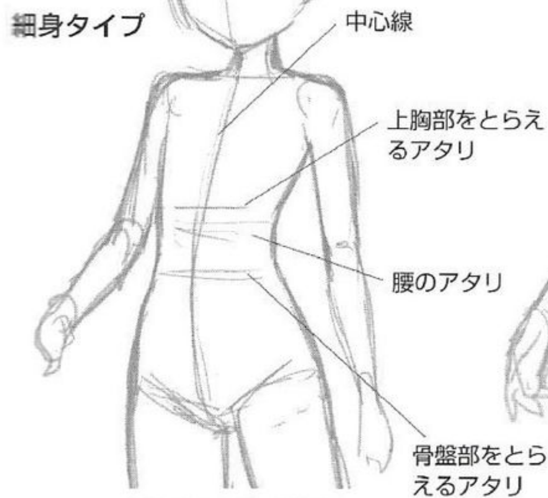
細身タイプと普通タイプを重ねたもの。胸とお尻の違い以上に、首から肩甲骨、腰にいたるラインをひとまわり太くしましょう。



★ 胴体の描きわけ、厚みの描き分けは、肩幅、脇ぎわ線の位置、骨盤の幅に、はっきり差をつけることがポイントです。

● 手順に見る作画ポイント

細身タイプ



全体のアタリ。乳房のアタリは描きません。

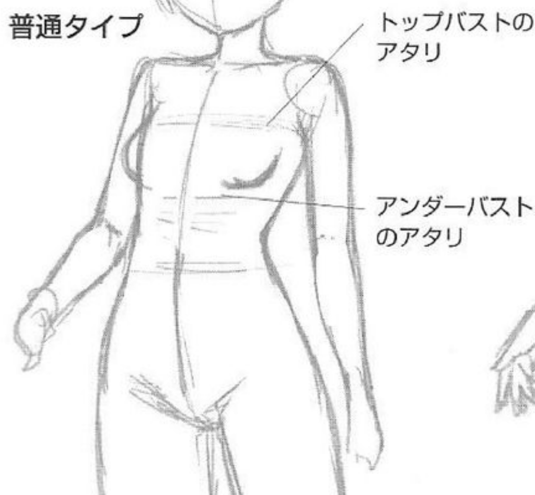


肉づけ。アウトラインを整えます。胸もとに小さく盛り上がりを与えます。腰のくびれを強調しないように描きます。



乳首、乳輪の丸、パンツを描き込んで完成です。

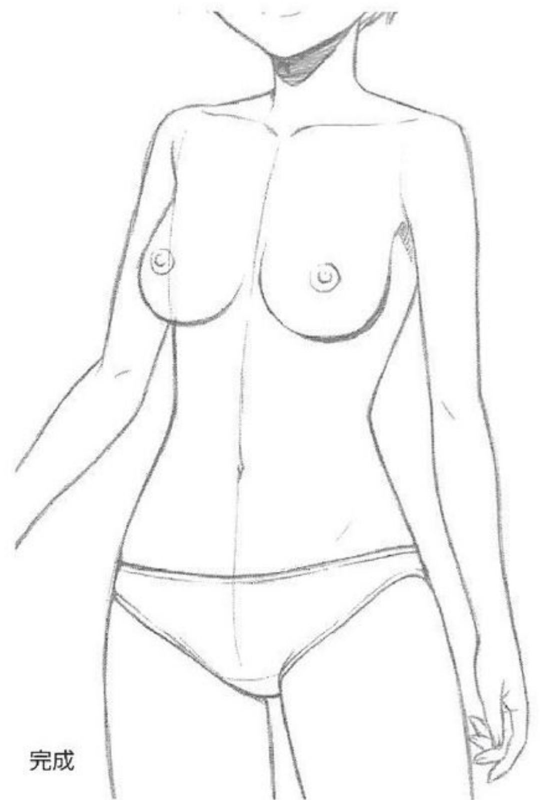
普通タイプ



細身タイプとほぼ同様にアタリを描きます。乳房のアタリを加え、シルエットをはっきりさせます。

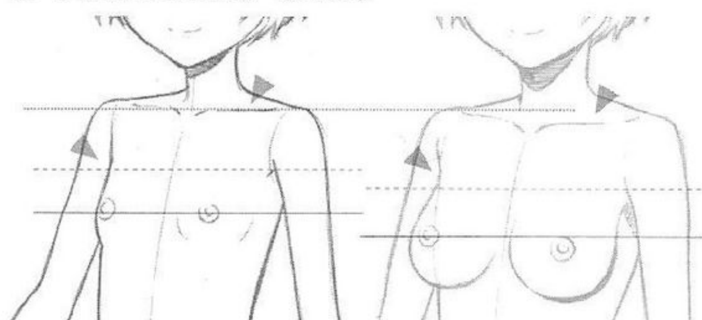


アウトラインを描きます。乳房の形を整えます。



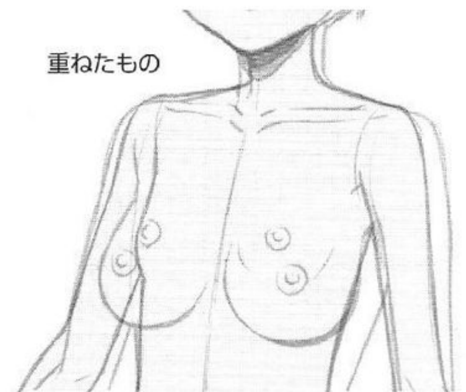
完成

● 上胸部の比較（違い）



肩幅と胴体の厚みを変えると、鎖骨やトップバストの位置も変わります（通常タイプは、鎖骨やバストトップの位置を細身タイプよりも少し下に描くと厚みが現れます）。

重ねたもの

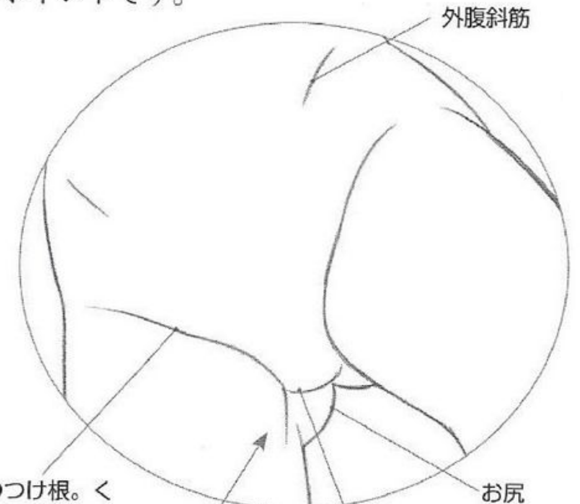


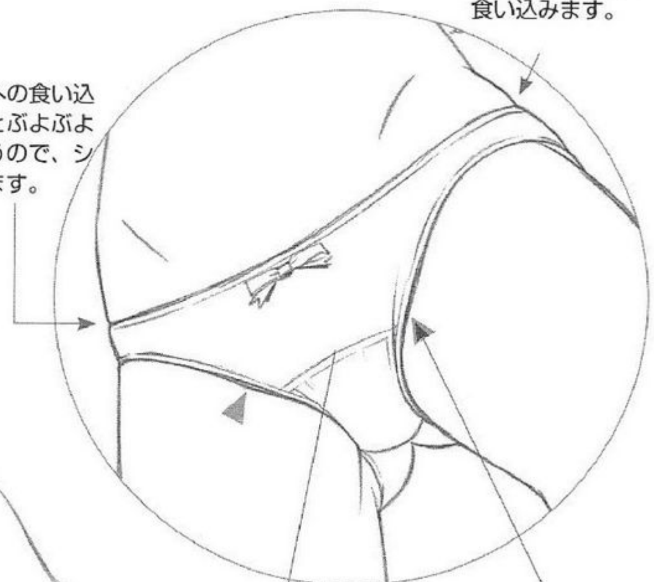
脚のつけ根・股間の作画

「股関節」は肉に覆われて表に出ません。脚のつけ根にあたる股間やお尻の表現を見てみましょう。

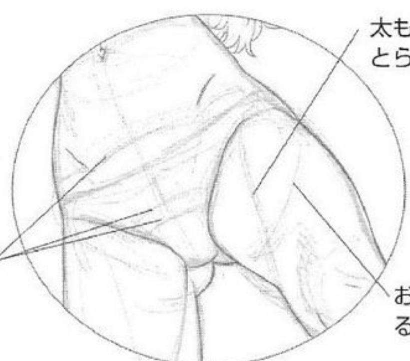
つけ根まわりの特徴

曲線による肉感表現です。パンツを描く場合は、肉への食い込み表現もポイントです。

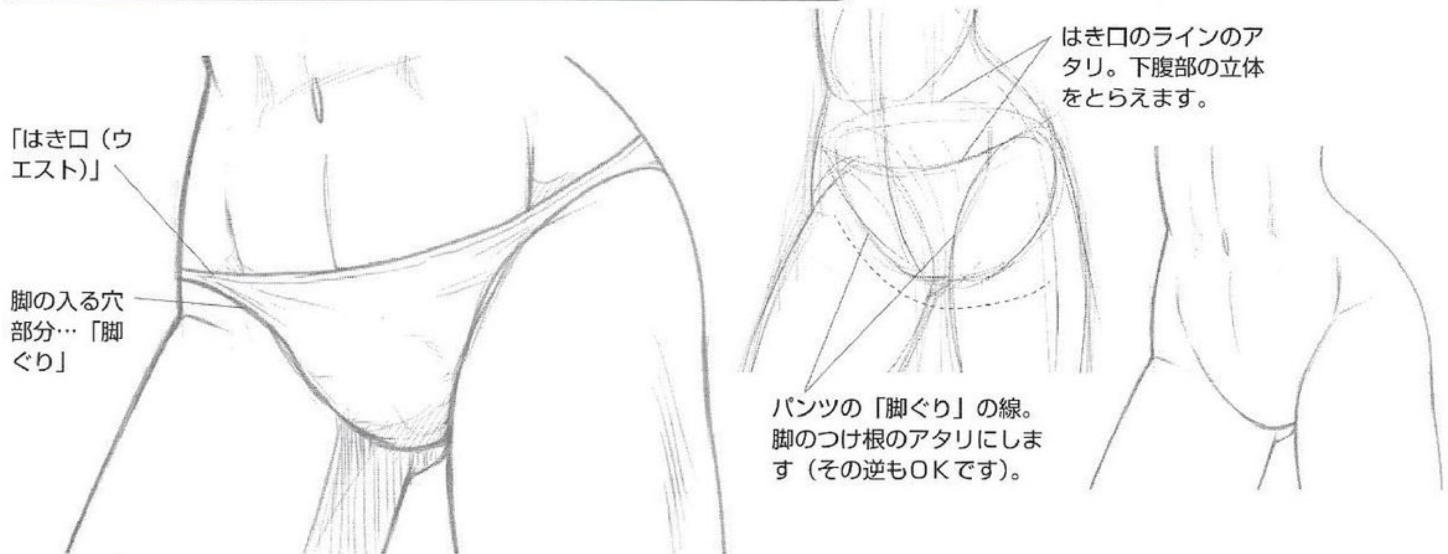




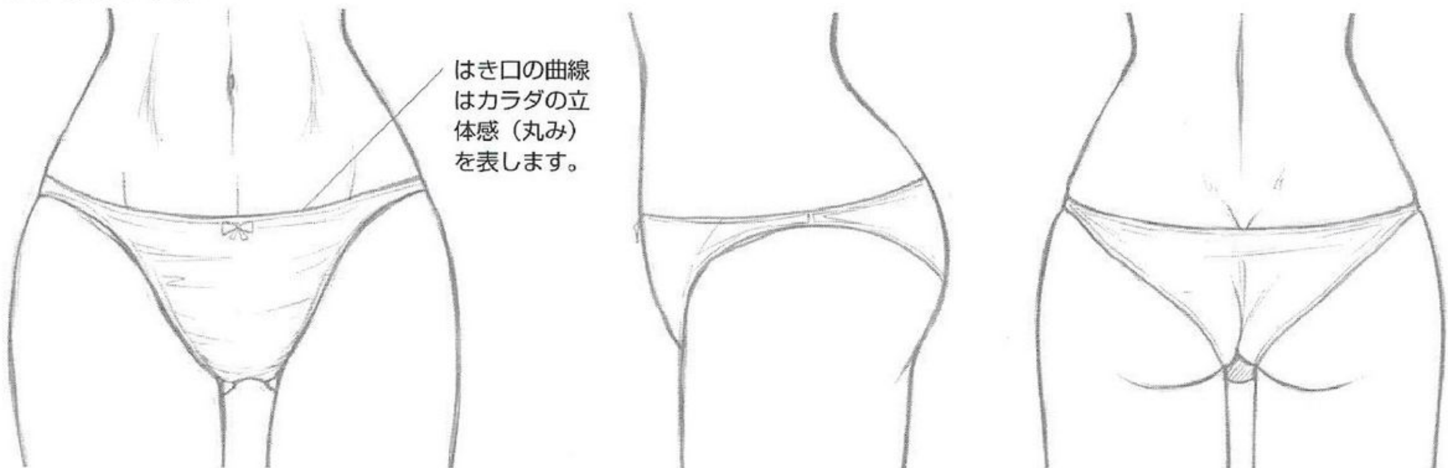
作画ポイント



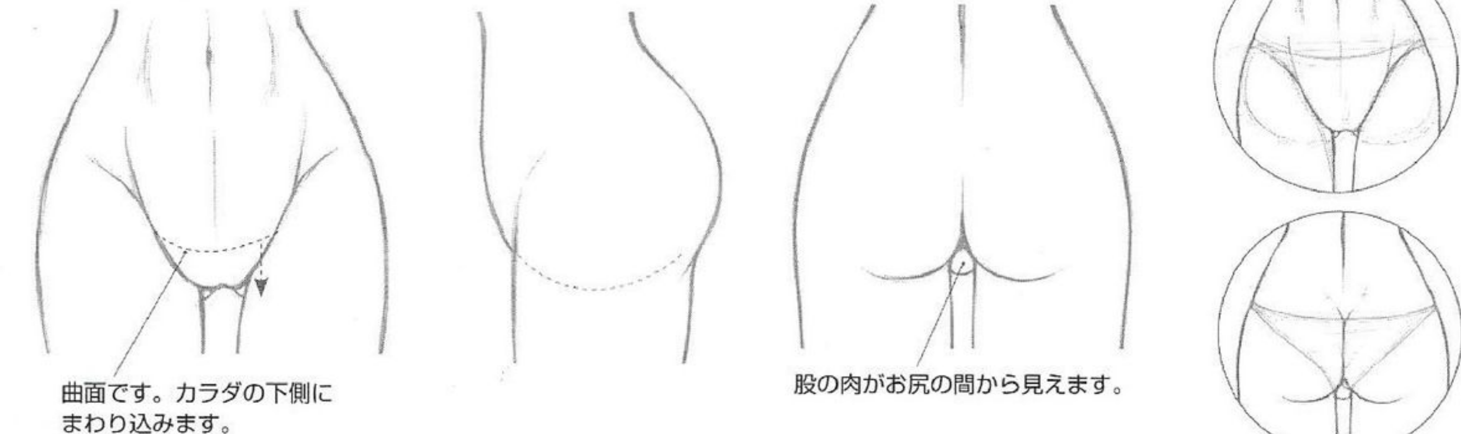
パンツを描いて脚のつけ根まわりをとらえる



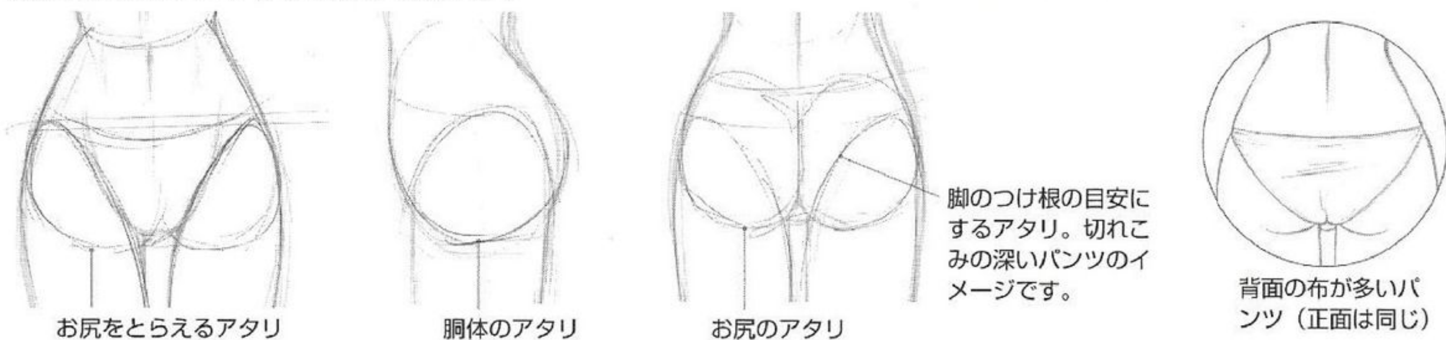
パンツサンプル



パンツなしの股まわり



股まわりの作画：アタリとラフのポイント

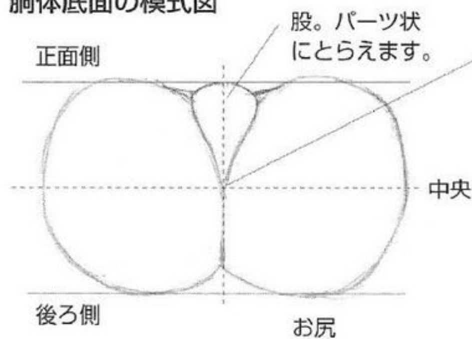


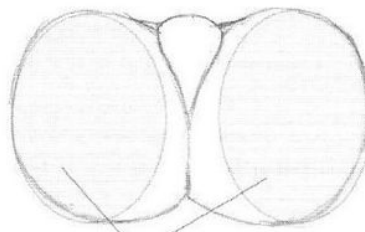
アオリで描く脚のつけ根

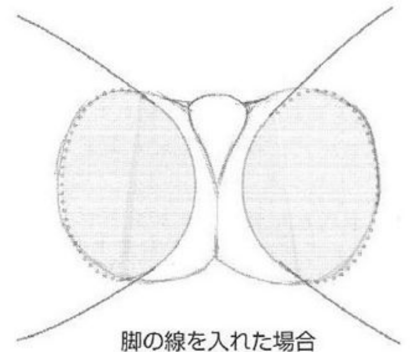
正面側の股間

脚のつけ根まわりの作画は普段なじみのない体の最下面を描くことになります。脚のつき方を通じて股間の作画も学びましょう。カラダの底面は軟らかい肉で覆われています。

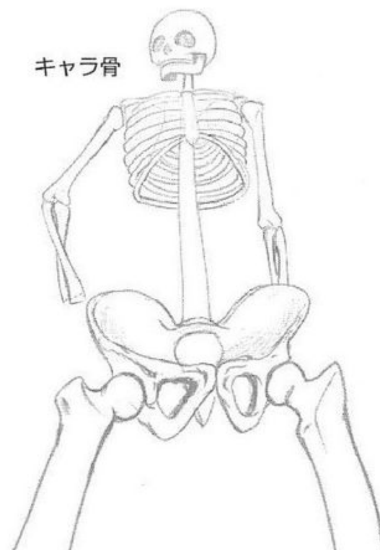














骨盤や股関節まわりは、通常はアウトラインにほとんど影響しません。

● 斜め向き



股部分は丸みがあります。下腹部からゆるやかな曲線で描きましょう。

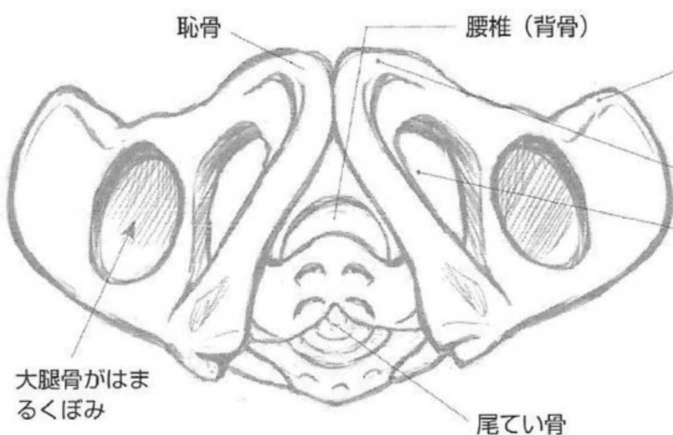


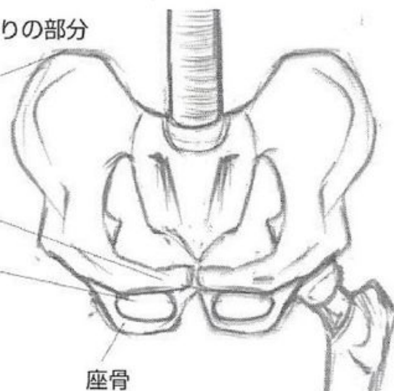
前面の股に向かう線と、お尻のアタリでできるだ円を脚のつけ根に利用します。

参考：股関節について

股関節部分は胴体の中に埋まっているので、外からはわかりません。骨盤はへりの部分が体表面に出ることはあります（スリムタイプの場合）。

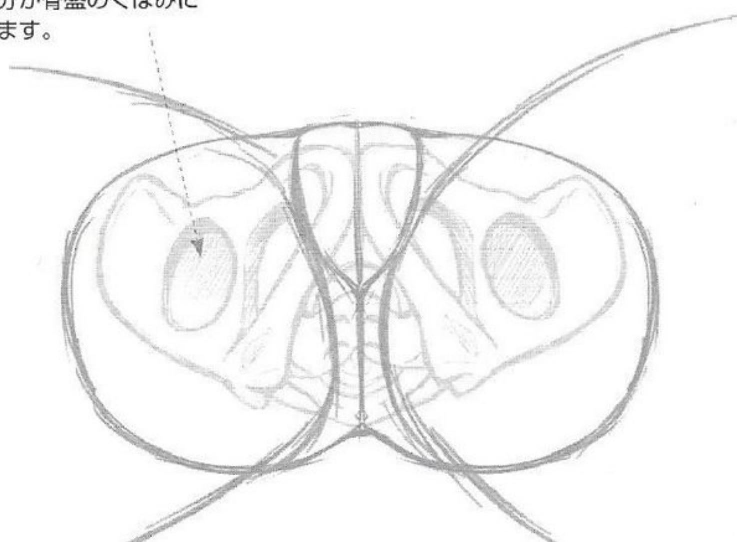
真下からみた骨盤



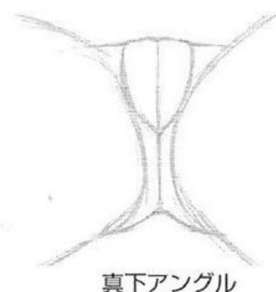




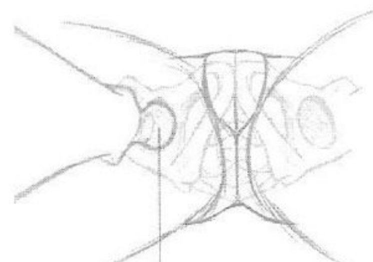




キャラ骨透視図



真下アングル



大腿骨の接続イメージ

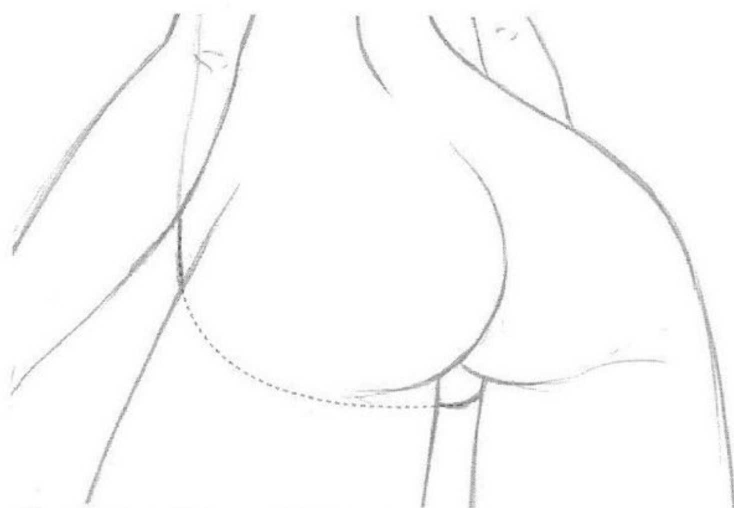
背面側の股間

● 斜め





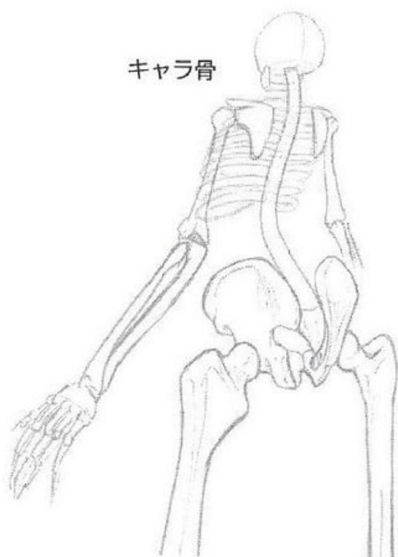
ニーショットアオリポーズ



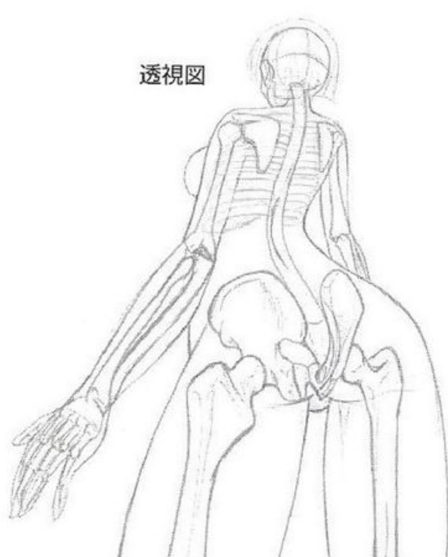
パンツなしの場合　股部分は胴体前面からまわり込んでくる胴体をとらえて描きます。



脚のつけ根のイメージ



キャラ骨



透視図





失敗例。股間を強調しすぎ、アングルに対して体下面が見えすぎるものになりました。

● ローアングル



脚のつけ根の線を細く入れます。省略することもあります。



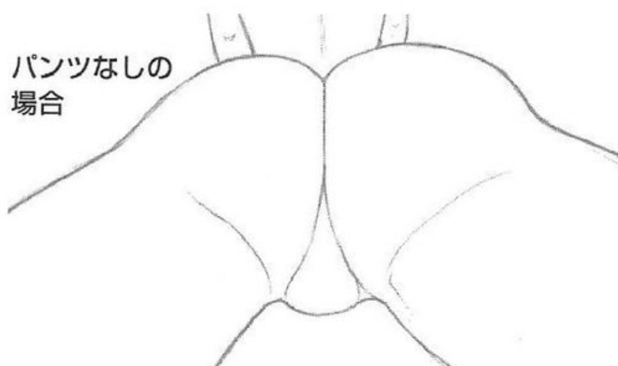


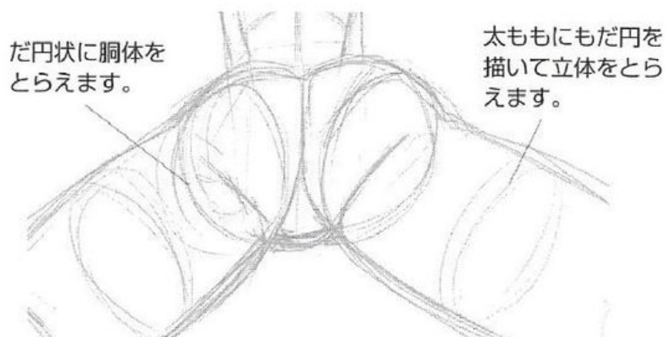
パンツなしの場合。お尻の線をくっきり描きます。

● 開脚



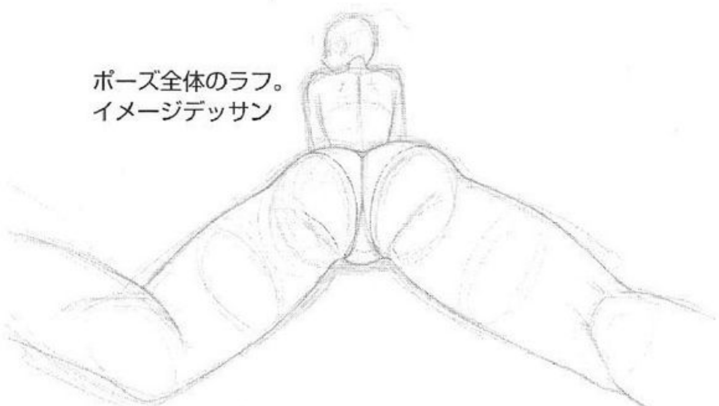
布が中央に寄ってできるシワ表現です。





パンツはお尻の割れ目から浮いています。



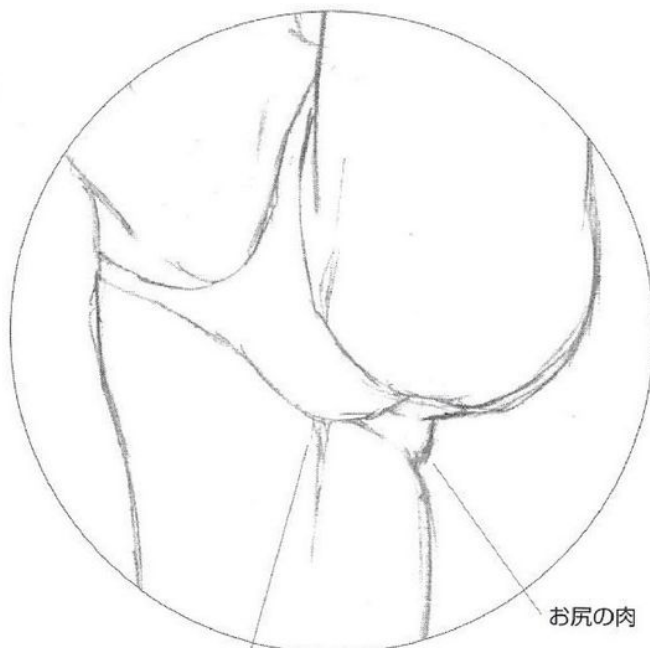


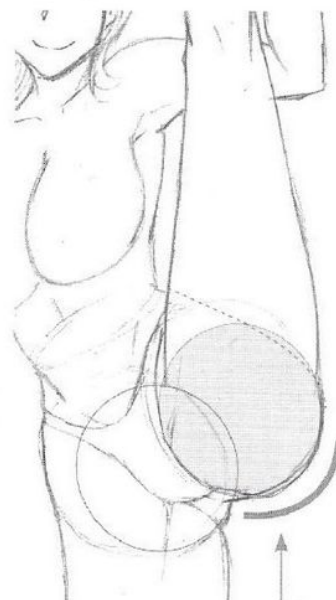
アクションポーズで描く脚のつけ根

脚の動きとアングルで、股まわりの見え方は変わります。
股間部・脚まわりのいろいろな表情を見てみましょう。

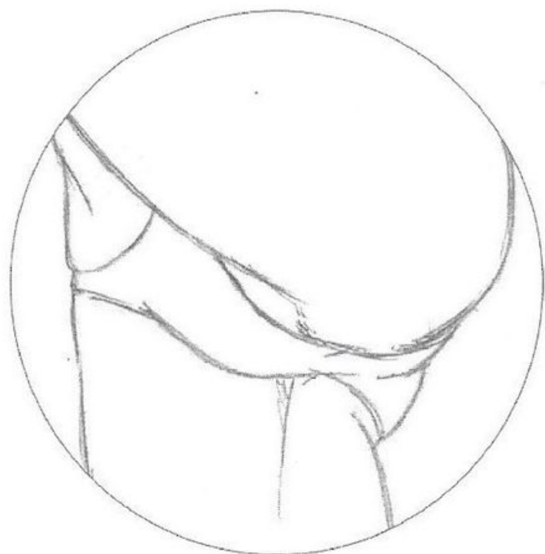
片足を上げて立つ







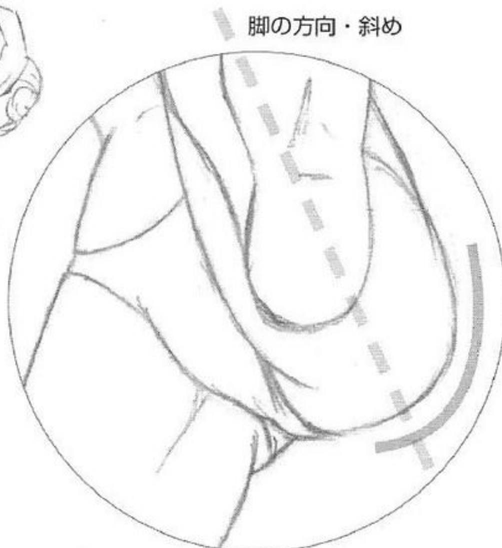




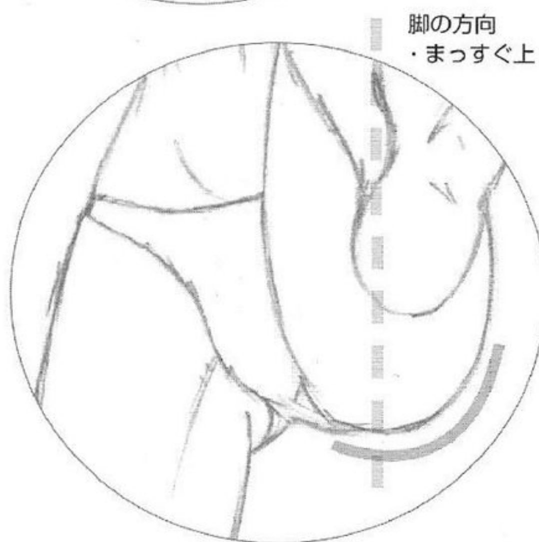


胴体透視図



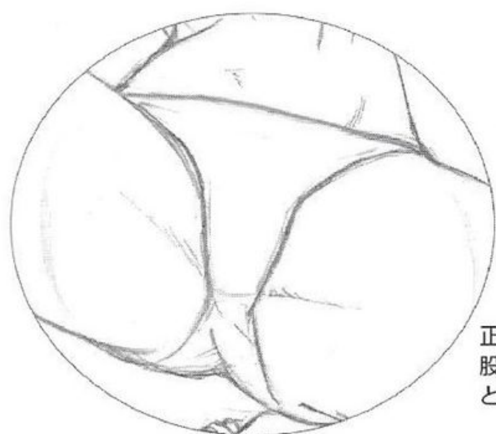






脚を蹴り上げる方向（角度）の違いによってお尻の曲線が変わります。





正面からの開脚では、股間のふくらみはほとんど現れません。

回し蹴り直前

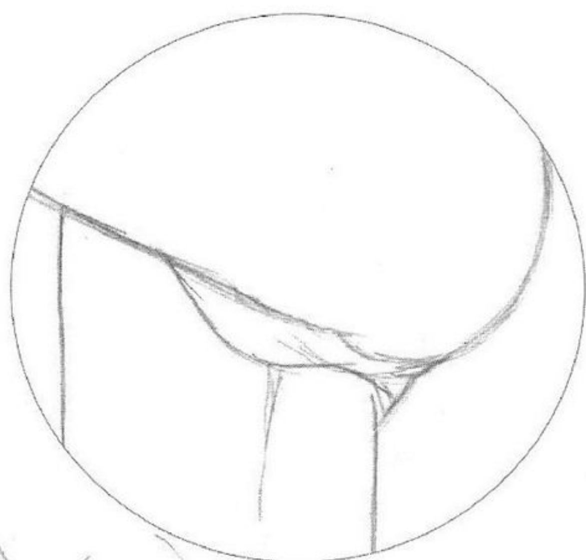




股まわりは脚に隠れ、見える部分はわずかです。



股部分の曲線は、見えない部分も描いて形と曲線をていねいに描きましょう。パンツのイメージが役に立ちます。



前蹴り・太ももを引き上げる





胴体透視図

中心線で股間のふくらみをとらえましょう。

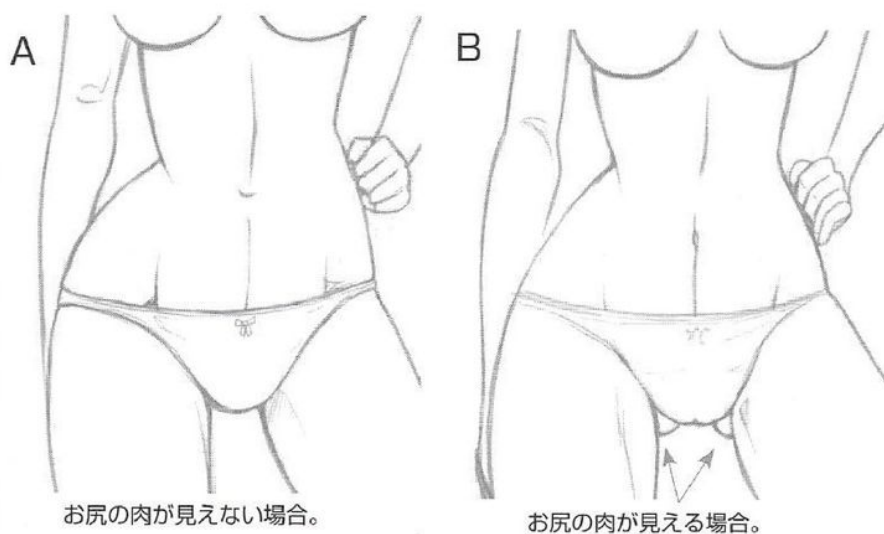
正面中段蹴り

胴体透視図

お尻の丸みと肉感が
強調されます。

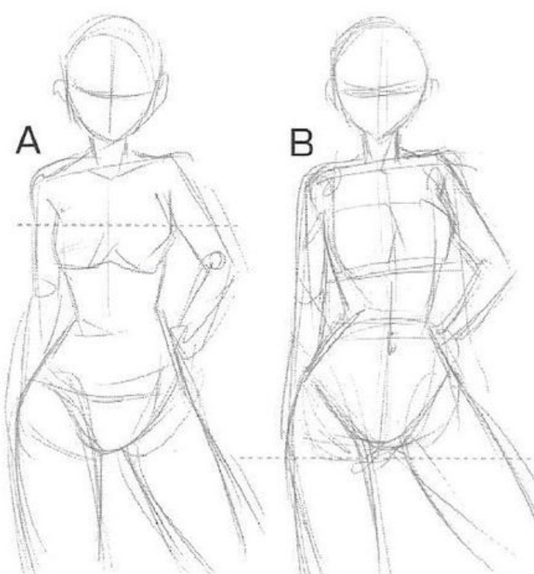
股間まわり・お尻の見え方

股まわりの作画で、お尻の肉を描くことと、描かないことがあります。股部分を見下ろしているか、やや見上げているかの違いが反映されます。



お尻の肉が見えない場合。

お尻の肉が見える場合。



厳密には、A は普通に写真を撮ったもの（通常のアングル）。少し離れてしゃがんで写真を撮ると、脚のつけ根まわりがローアングルの B になります。作画では、通常のアングルでもお尻の肉を描き込んだ方が魅力的に見えることも多いです。原理を知った上で演出しましょう。

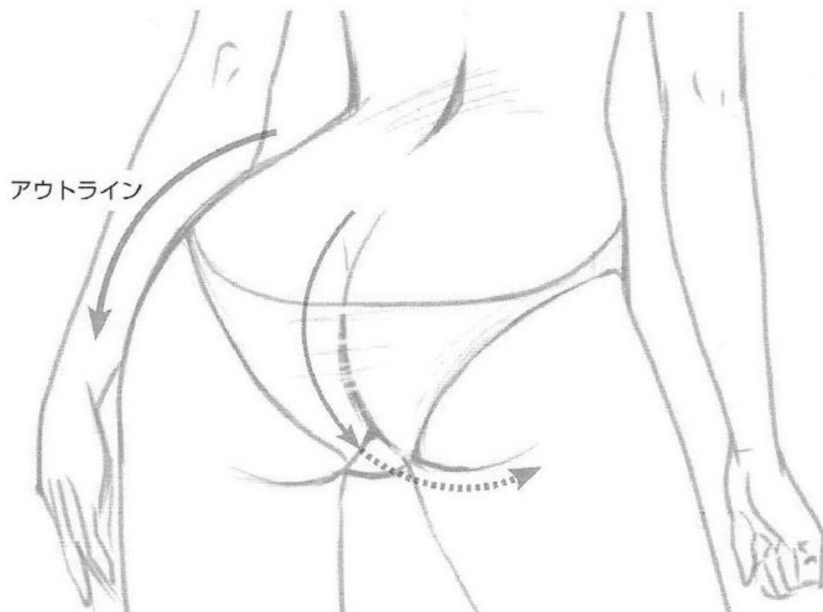
お尻の作画

お尻をテーマにした作画です。お尻表現のいろいろを見てみましょう。

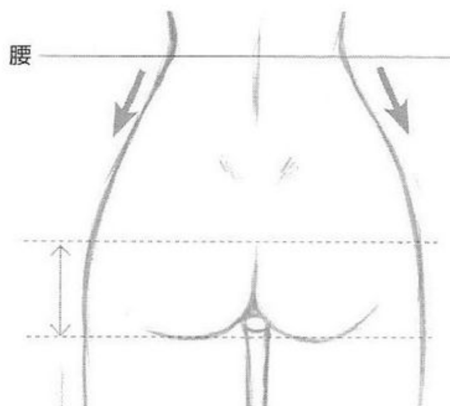
立ちポーズ

しなり立ちのお尻

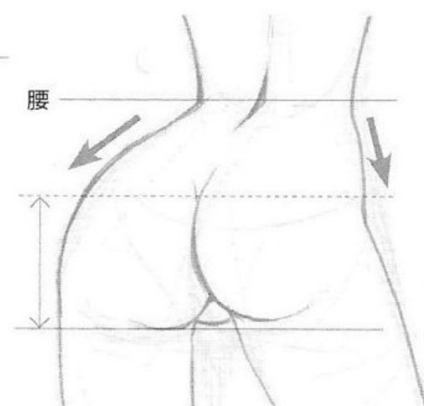
通常、お尻のふくらみ（立体感）はお尻の割れ目がつくり出します。腰のくびれからの広がりにも注目しましょう。



斜め向きでとらえたお尻です。お尻の割れ目の曲線は、アウトラインの曲線を目安にして、同じ感じに描きます。



真後ろ。お尻の割れ目の線は直線になります。割れ目は意外と下から始まり、短いです。



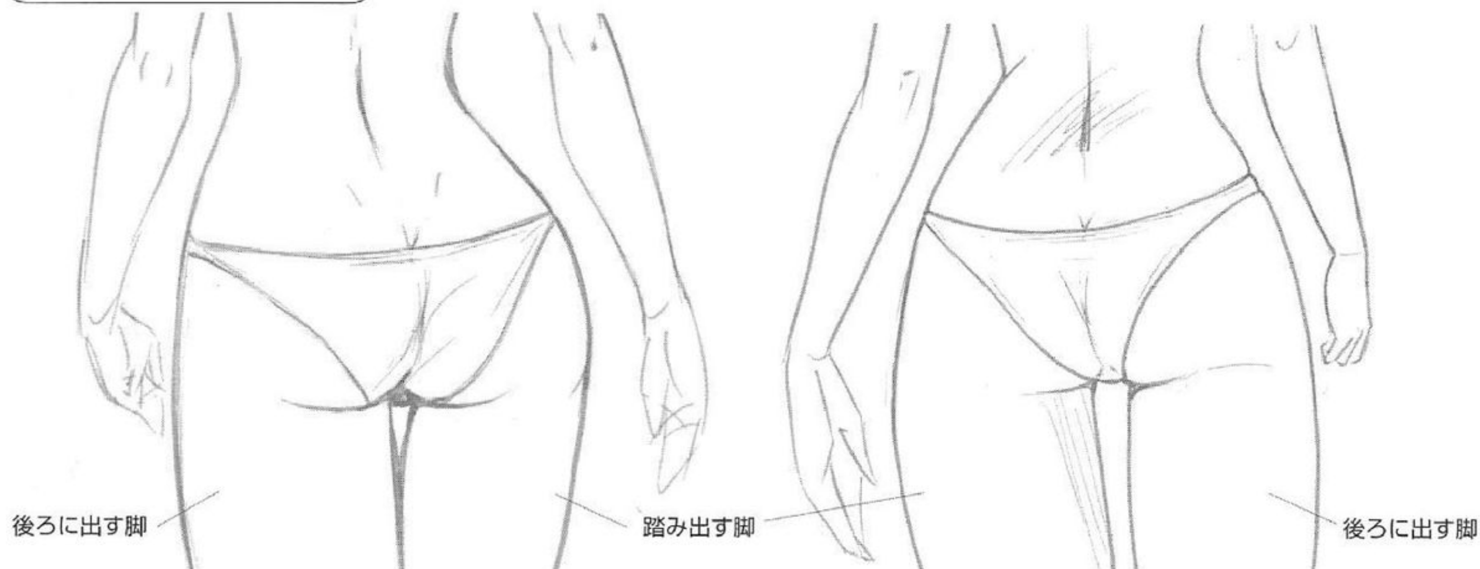
お尻を突き出し、少しローアングルでとらえています。お尻が強調されます。



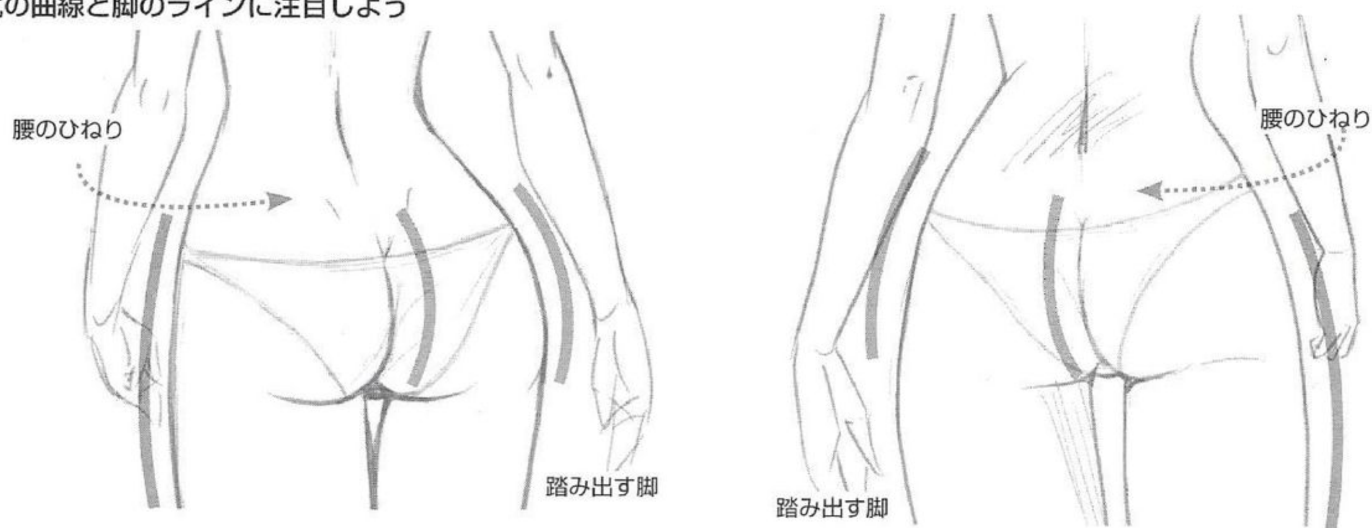


参考　全身デッサン

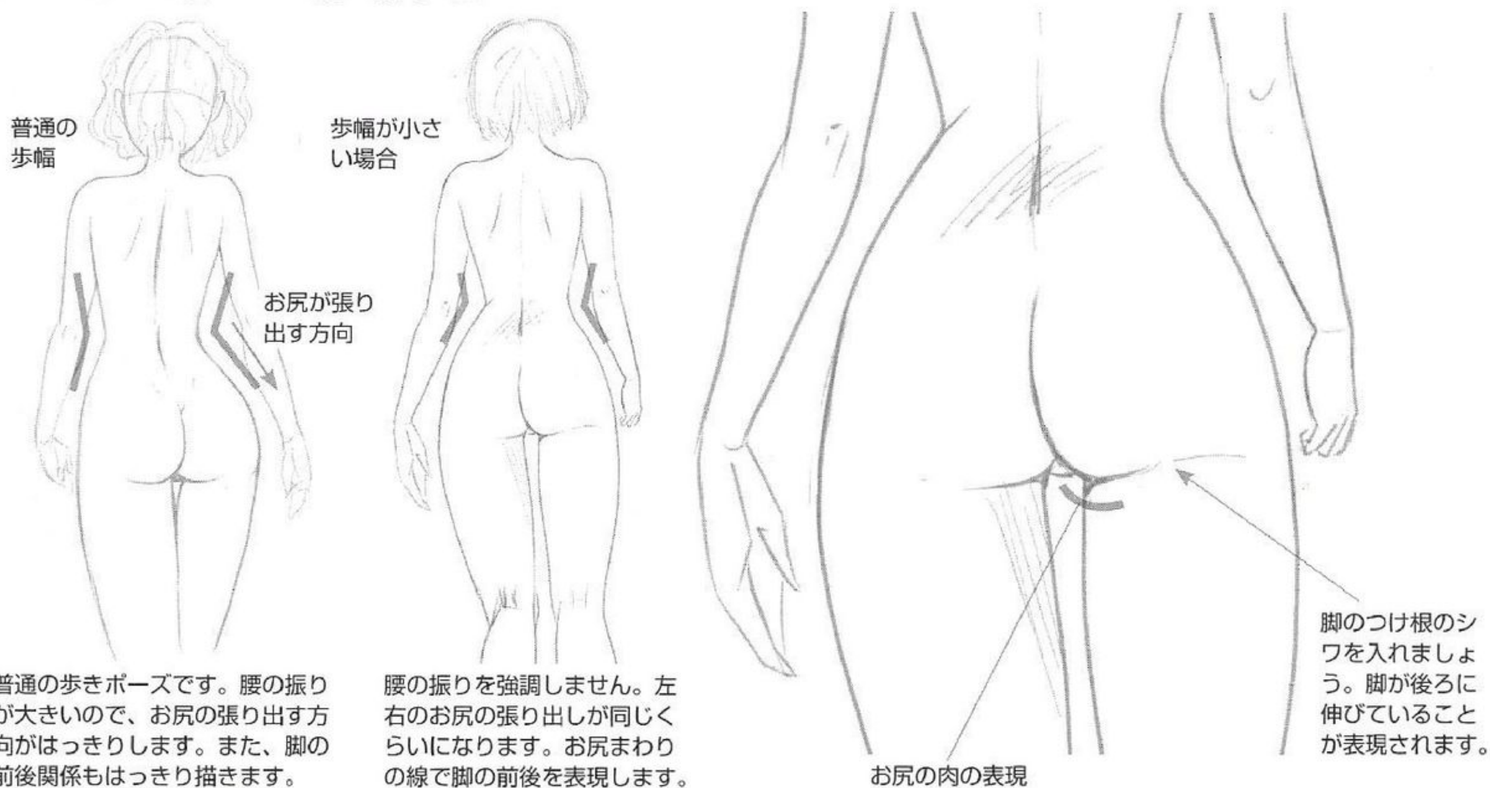
歩く後ろ姿のお尻



お尻の曲線と脚のラインに注目しよう



歩き方の違いと腰つき、お尻の作画の違い



普通の歩きポーズです。腰の振りが大きいので、お尻の張り出す方向がはっきりします。また、脚の前後関係もはっきり描きます。

腰の振りを強調しません。左右のお尻の張り出しが同じくらいになります。お尻まわりの線で脚の前後を表現します。

突き出したお尻

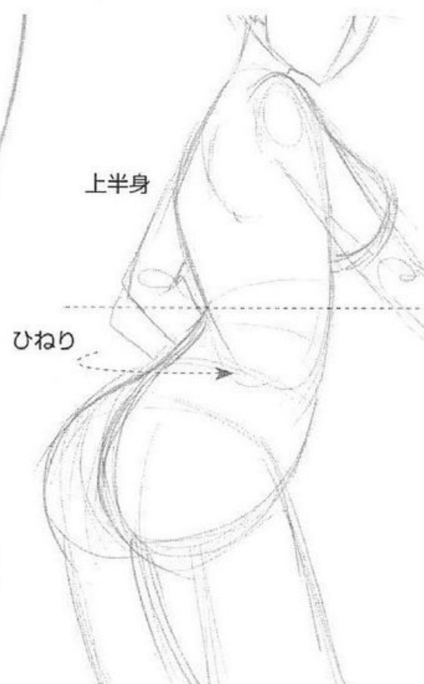
● キュートな小尻



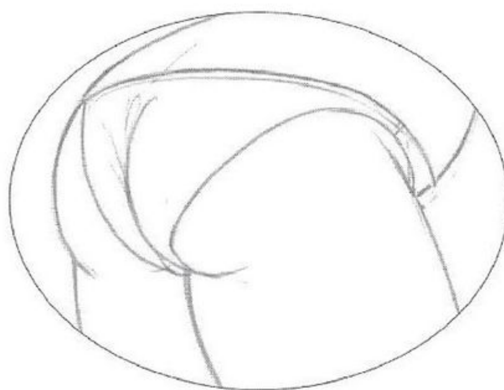


股の肉が少し見えます。省略することもあります。

お尻の肉を太ももの上にかけることで、キュートなお尻の丸さが演出されます。

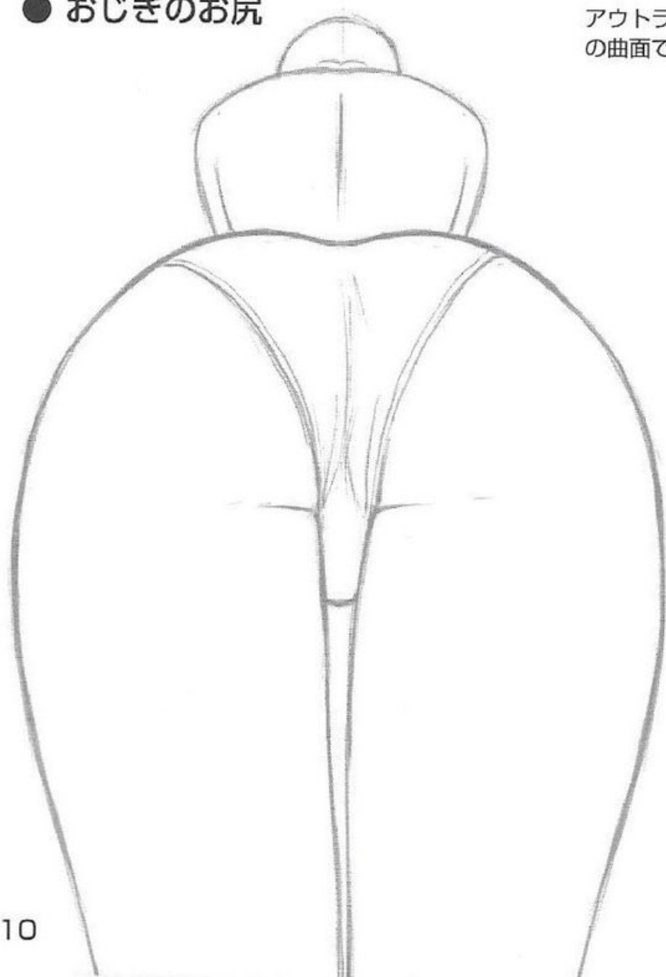


アタリとデッサン。上半身はほぼ真横のイメージで、腰をひねったポーズを描いています。背中は主線を入れる段階で修正、背骨の線が入ります。

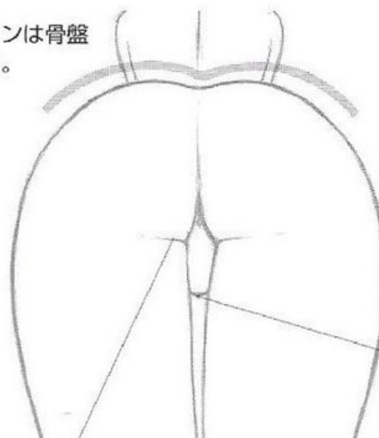


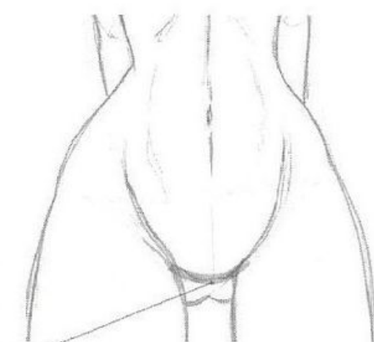
パンツを描いた場合。シワの線のみにして、お尻の線を消すこともあります。

● おじぎのお尻



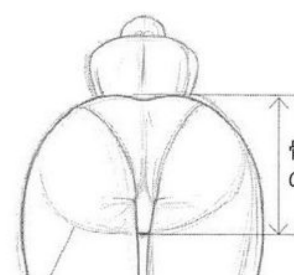
アウトラインは骨盤の曲面です。



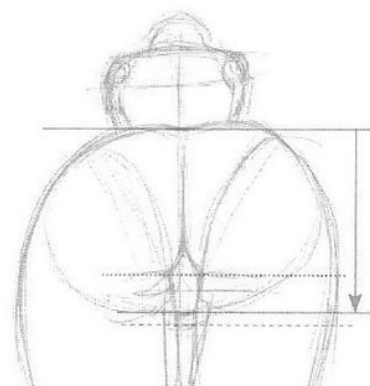


股肉の丸さです。

おしりのW型のシルエットは出ません。脚のつけ根のシワを少し描きましょう（やや上向きの曲線です）。



骨盤部の大きさをとらえるアタリ



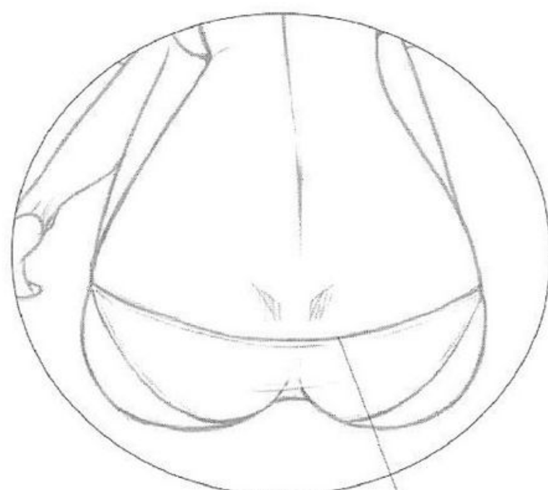
厚みの位置取り。肉感的なキャラは厚めに、ほっそりしたキャラは薄めに設定します。

座ったポーズ

後ろから描く体育座り

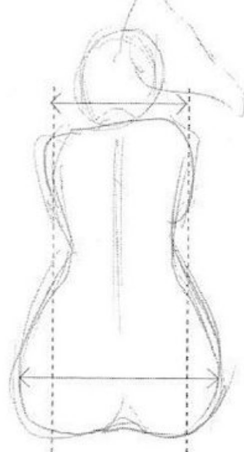


床についたお尻のシルエットをとらえましょう。

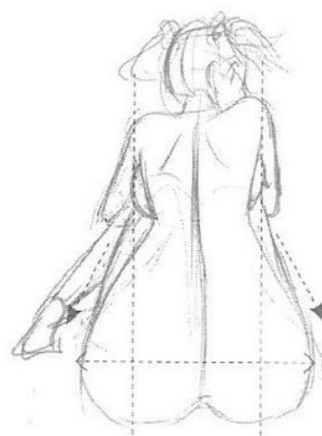


パンツを描く場合。はき口の線は曲線です。

作画手順のポイント

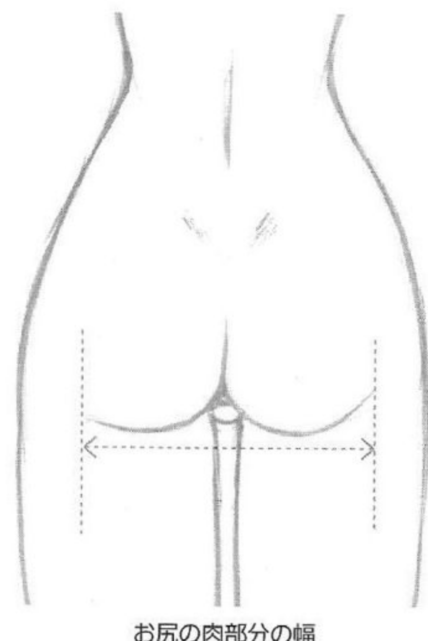


1. シルエットのイメージを描きます。お尻の幅は肩幅よりも大きめにします。



2. ポーズのイメージを固めます。腰から下を左右に大きく広げます。

● お尻の肉ラインの変化

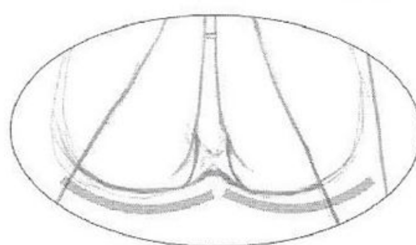


お尻の肉部分の幅

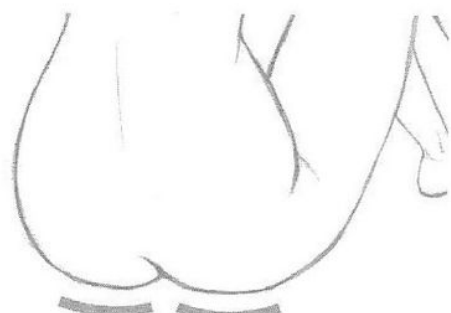


お尻は広がってお尻全体がアウトラインをつくります。

床についた部分は実際には平たくなりますが、曲線のシルエットを演出しましょう。



正面側のお尻まわりはあまり丸くしません。



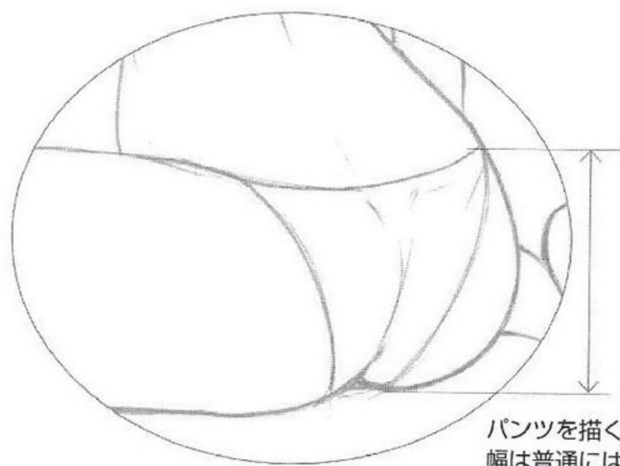
ゆるやかな曲線で床との接地を表現します。

背筋を伸ばして座る

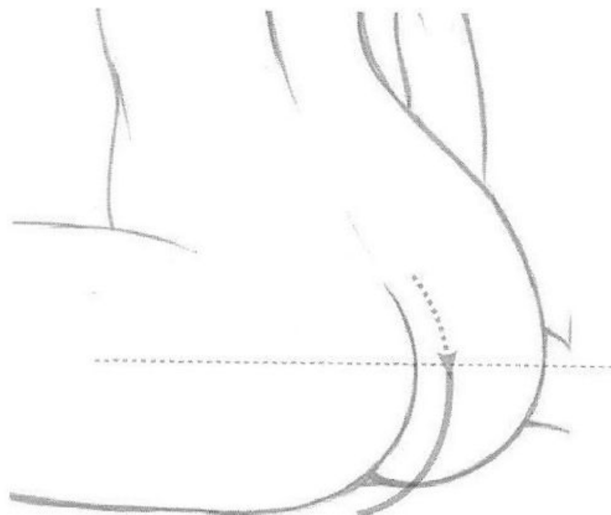
お尻のアピールを意識して、少しお尻を突き出して座ったポーズです。

● お尻の線を強調する場合





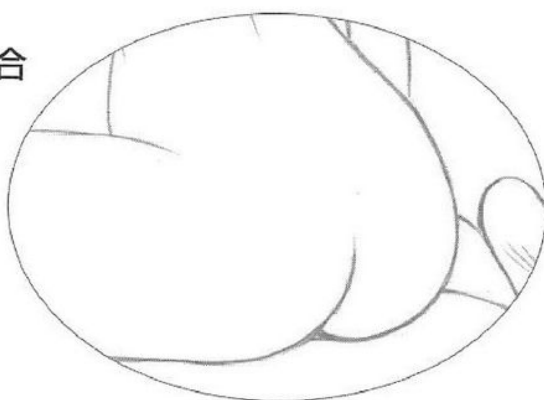
パンツを描く場合。布幅は普通にはいているときとほぼ同じです。

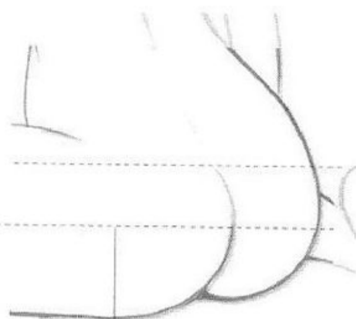


お尻の線を割れ目の線を深い位置まで描いています。お尻をアピールする演出作画です。

● お尻の線を強調しない場合





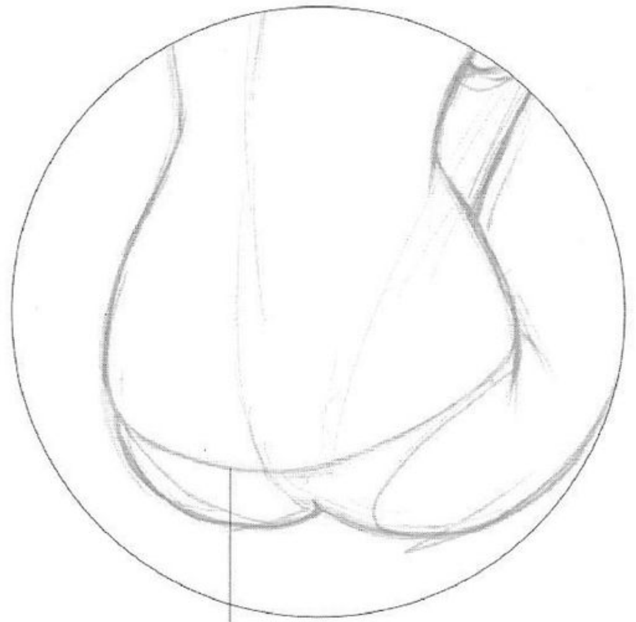


お尻の線を深く描くものの半分くらいの位置です。

作画のポイント



背を丸めて座る



パンツを描く場合。はき口の線はかなり下になります。パンツの布面積は少しになります。

お尻がまわり込みます。

お尻の線は割れ目ぎわを描きます。

作画手順のポイント

1. アタリ

背骨からの中心線

腰のくびれ

背中のシルエット

お尻から太ももへのまわり込み

2. ラフに肉づけ

腰にくびれを演出します。

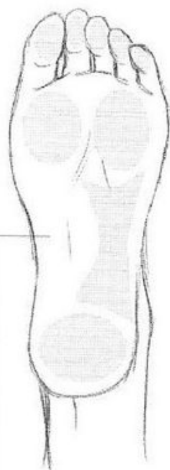
3. 全体のアウトラインを整えます。

コラム

足の裏が見えるポーズを描いてみよう

足の裏は肉である

足の裏の表現についても少しだけ見ておきましょう。足の裏は曲面で構成されています。ふくらみとへこみをとらえて描きましょう。

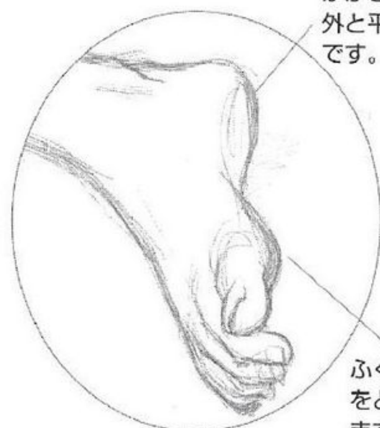




パンツを描かない場合









第４章

骨の描写と肉感を使いこなそう





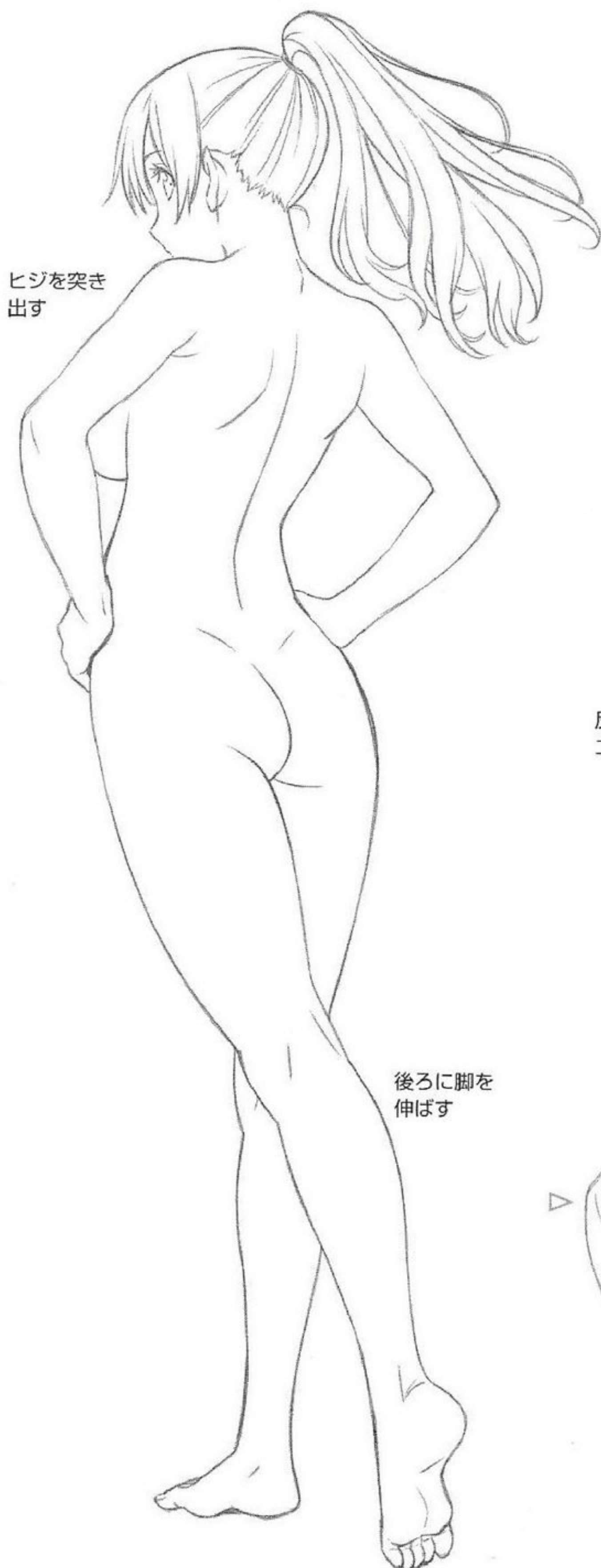
動きのあるポーズの作画

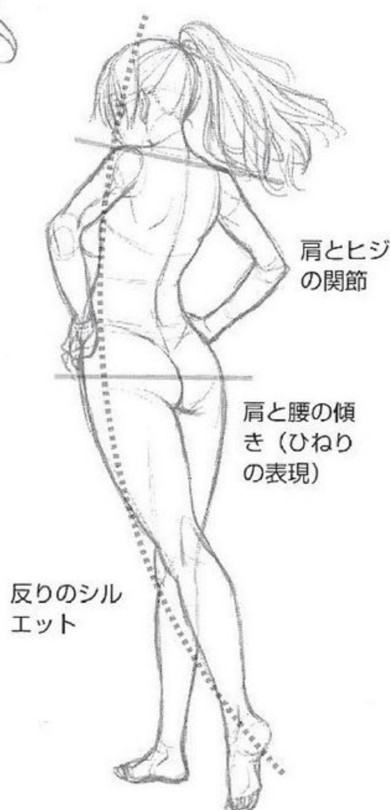
動き作画のポイント

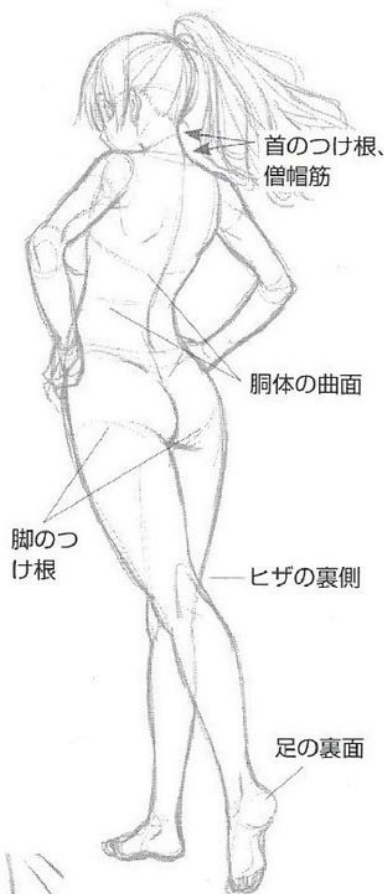
動くポーズの作画では関節や腰まわりにできる肉のシワと、手足の動きに伴う関節の骨表現がポイントになります。

動きを与える３つの要素
- 手足や頭部、胴体の傾きやひねり
- 姿勢の変化
- 髪の毛の動き

● 後ろ姿でアピール



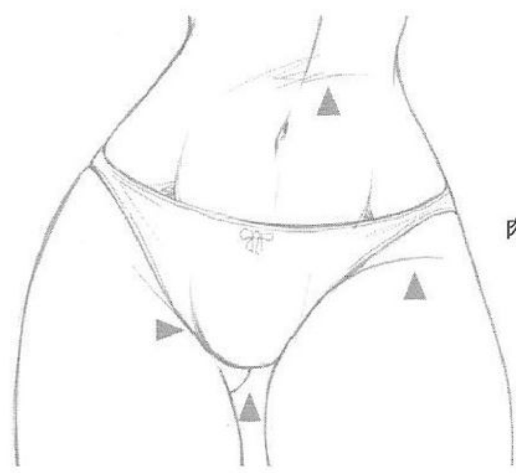




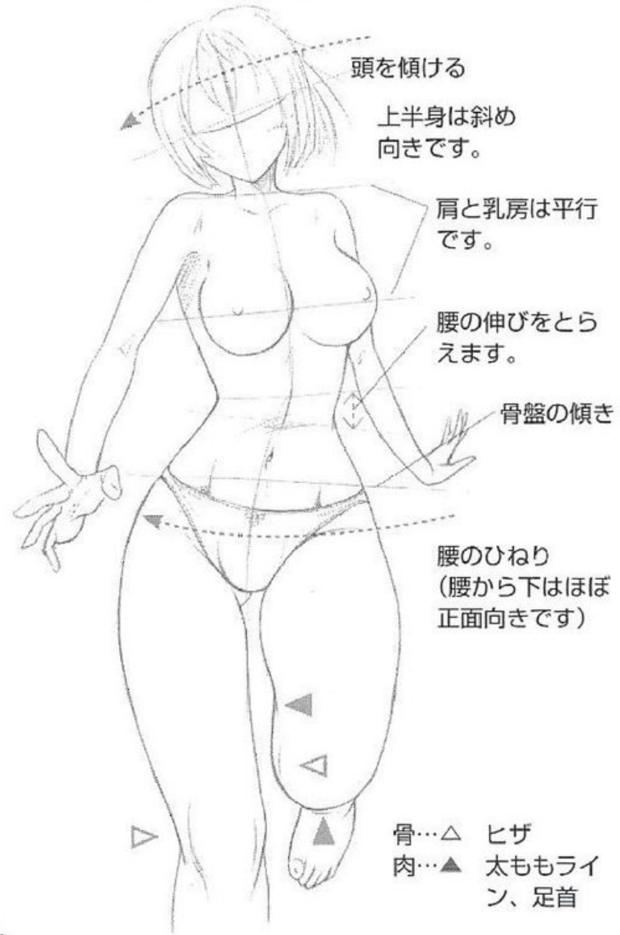


● 気楽に走る





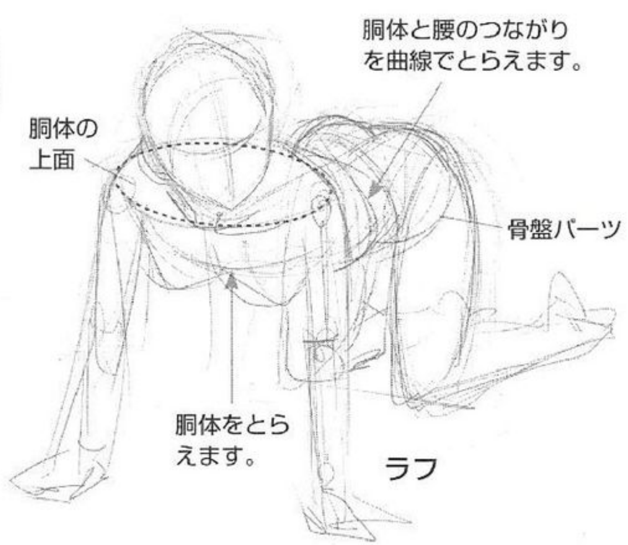
動きと作画のポイント



● 四つん這いになる

パーツの動きは首の向きだけですが、フカン気味、
四つん這い、というポーズそのものが「動き」です。





正面向き

姿勢の変化と四肢の表現を見てみましょう。

アピール→伸び→前かがみ

手を前に出して
アピール

頭を傾ける動き
で現れる首の線



手の傾き。顔の角
度と逆方向に傾け
て動きをアピール
します。

ほんの少し前か
がみの姿勢を、
この線で表現し
ます。

骨…△　ヒザ
肉…▲　腰、ヒジの内
側、首の線



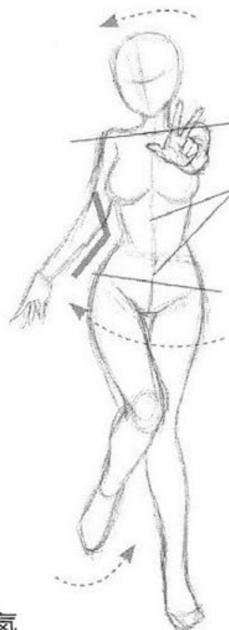
伸び

腕に引っ張ら
れて縦長気味
に変形

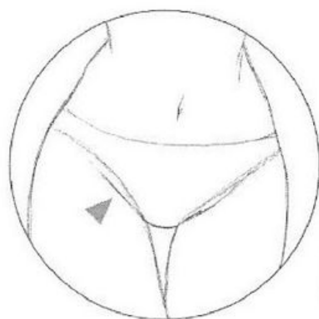
胴体の側面。ほとんど
正面向きに近い斜め向
きの胴体は、立体感が
表れます。

両腕を上げることで、
うっすら浮き出すろ
っ骨。体脂肪の少な
めキャラを演出。

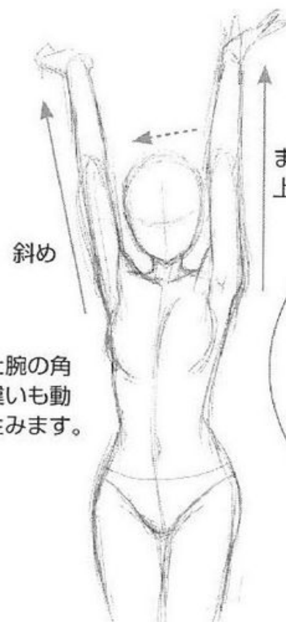
骨…△　鎖骨、ヒジ、
ろっ骨
肉…▲　手首、乳房、
首の線



中心線でカラ
ダの傾きをと
らえます。



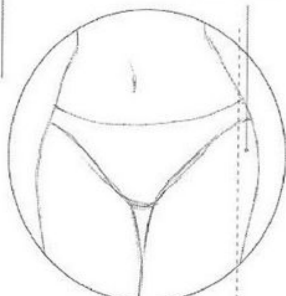
ほんの少しハイレグ気
味のパンツ。脚のつけ
根の線が現れます。



まっすぐ
上げる腕

斜め

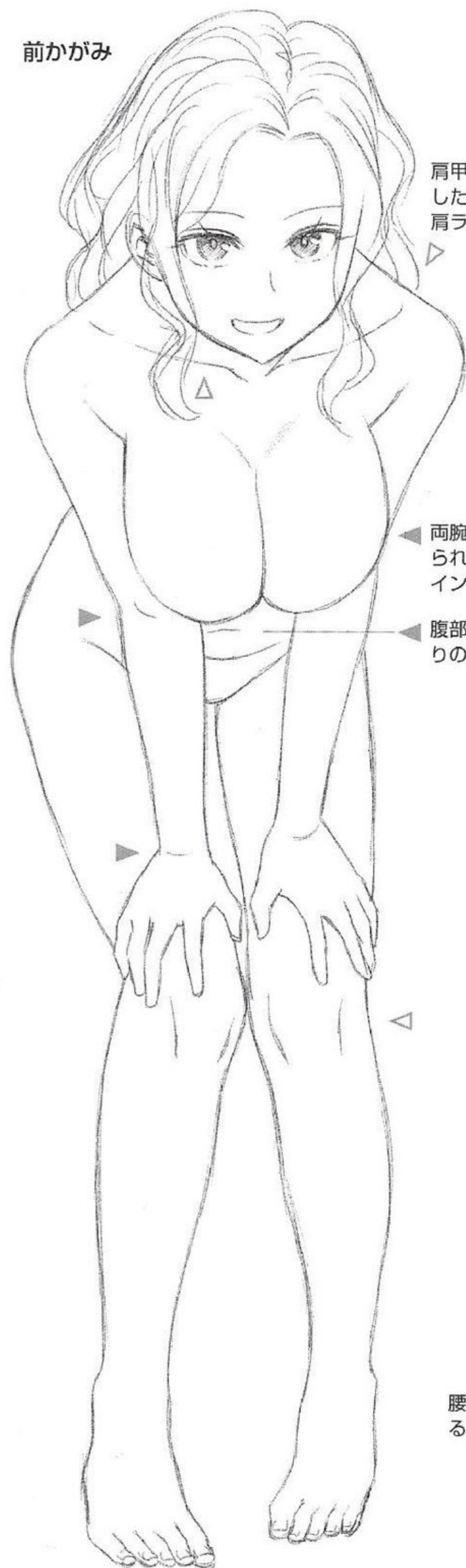
上げた腕の角
度の違いも動
きを生みます。



側面部分

ほとんど正面に見えま
すが、わずかに斜め向
きです。

前かがみ

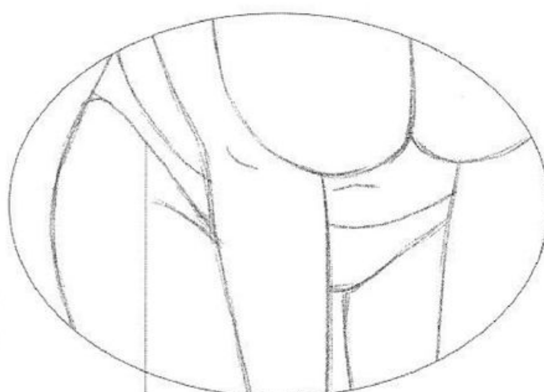


肩甲骨を反映
した鋭角的な
肩ライン

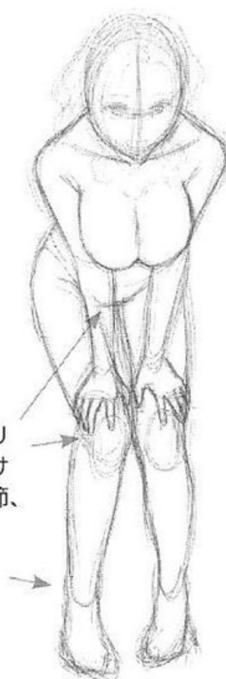
両腕で中央に寄せ
られた乳房。Iラ
イン

腹部、腰まわ
りのシワ

骨…△　肩、鎖骨、ヒザ
肉…▲　乳房、ヒジ、手首、お
なか、脚のつけ根



パンツのラインで側面
をはっきりさせます。



重要なアタリ
線。脚のつけ
根、ヒザ関節、
足首

前かがみキメ
ポーズ

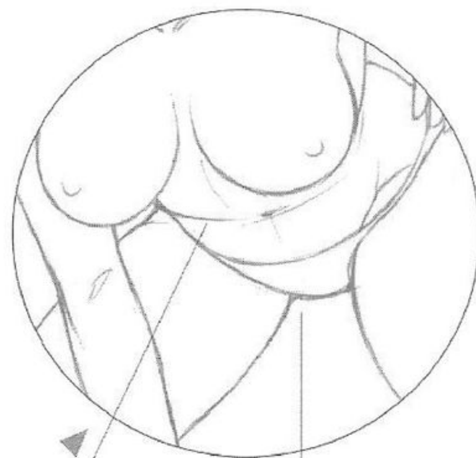


肩の筋肉と脚の
つけ根を強調し
ます。

骨…△　鎖骨、ヒザ
肉…▲　肩、脚のつけ根、おなか、
手首、足首



腰をとらえ
るアタリ線



おなかのシワは
へそを中心にし
た曲線です。

お尻の肉は見え
ません。

斜め向き

鎖骨と脚のつけ根まわりの線（外腹斜筋）の変化に注目しましょう。

上体をそらす→傾ける

キメ立ち
（背筋まっすぐ）

キリッとしたイメージにしたいので、両肩は少し骨の硬さを意識して描きます。

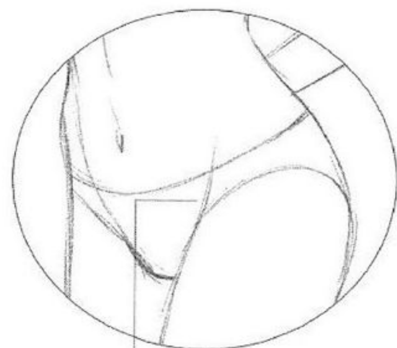
骨盤の張り出し

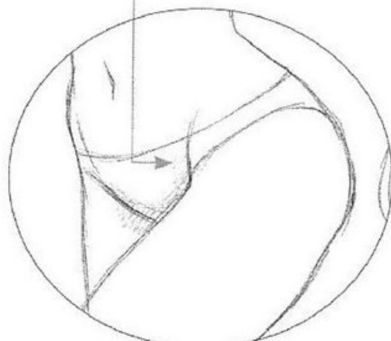
脚のつけ根ぎわの線（外腹斜筋）

脚の重なりをとらえます。

骨…△　肩、鎖骨、骨盤、ヒザ、足首
肉…▲　脚のつけ根、腹部、首のシワ

外腹斜筋によるしなやかな曲線で、胴体下部を描きます。





脚の動きに伴って、脚のつけ根際の線のラインが変わります。下腹部の曲面が強調されます。

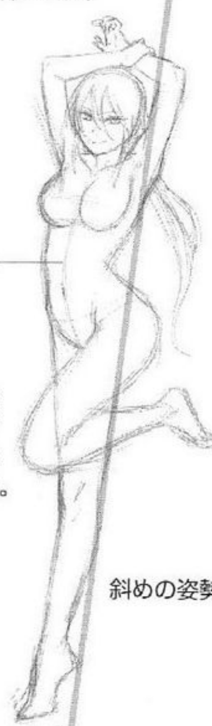
壁に寄りかかって伸び

乳房が上に引き上げられて丸みを帯びます。

脇まわり　筋肉の重なりをカゲのタッチで強調

下腹部の丸み

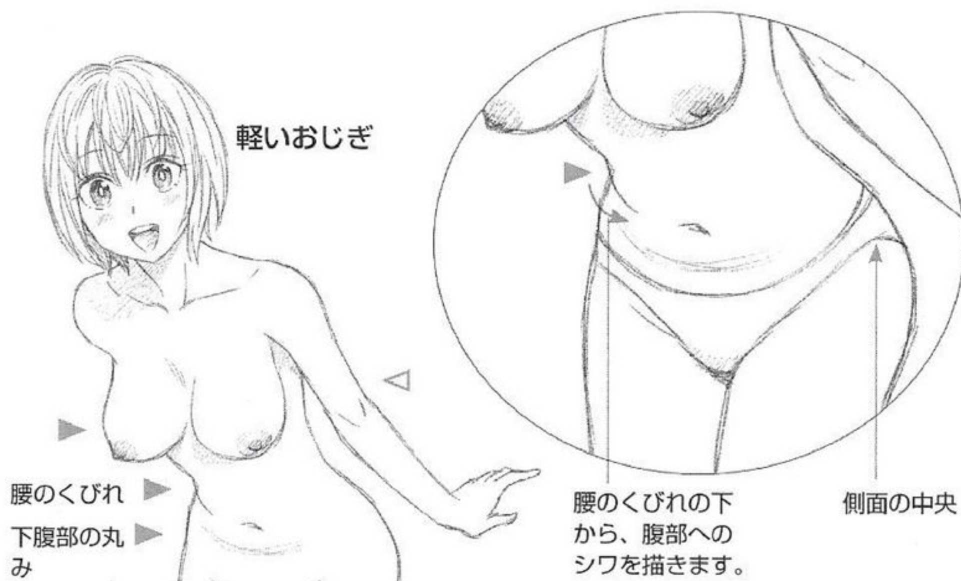
寄りかかる＋片足で重心を支えるため、足首には力が入っているので、くるぶしをくっきり描きます。



中心線は弓なりの曲線にしてカラダをそらせた感じの作画を意識します。

斜めの姿勢

骨…△　ヒジ、鎖骨、ヒザ、足首
肉…▲　脇まわり、乳房、脚のつけ根、下腹部



軽いおじぎ

腰のくびれ

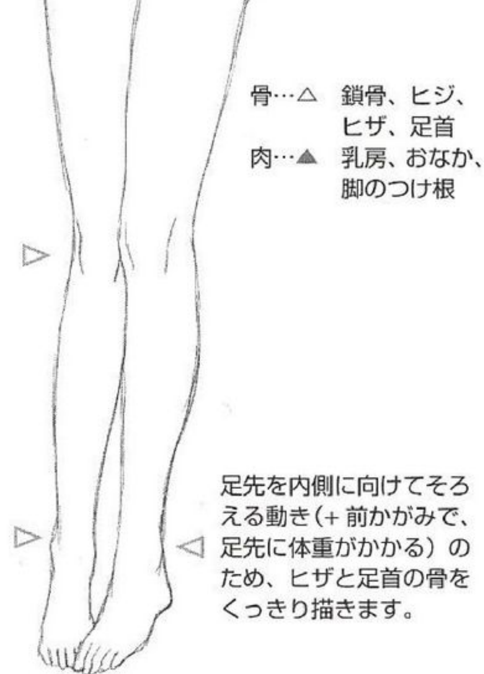
下腹部の丸み

腰のくびれの下から、腹部へのシワを描きます。

側面の中央



前かがみの姿勢です。胸郭のラインがそのままおなかへ入って、腹部・腰部をつくります。



骨…△　鎖骨、ヒジ、ヒザ、足首
肉…▲　乳房、おなか、脚のつけ根

足先を内側に向けてそろえる動き（+前かがみで、足先に体重がかかる）のため、ヒザと足首の骨をくっきり描きます。



腰を落とす（座ろうとする）

乳房は少し垂れる表現です。

骨…△　鎖骨、ヒジ、ヒザ、足首
肉…▲　乳房、おなか、脚のつけ根、手首



前かがみの上面をとらえるので、鎖骨のラインをはっきりさせます。

前に倒した胴体の曲面をとらえます。



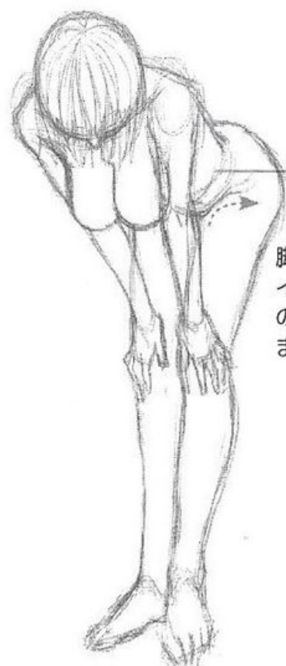
姿勢をとらえる中心線。上胸部と腹部が向いている方向を意識します。

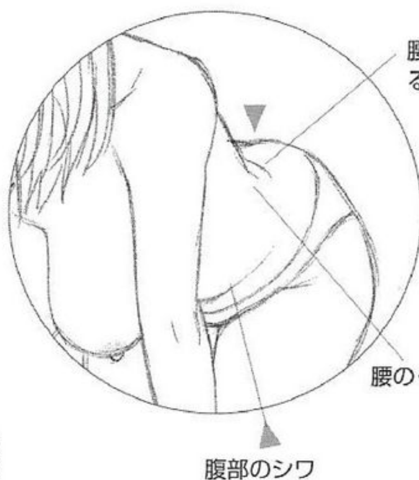
上体を倒す→そらす



上体を倒す
（おじぎ / 前かがみ）

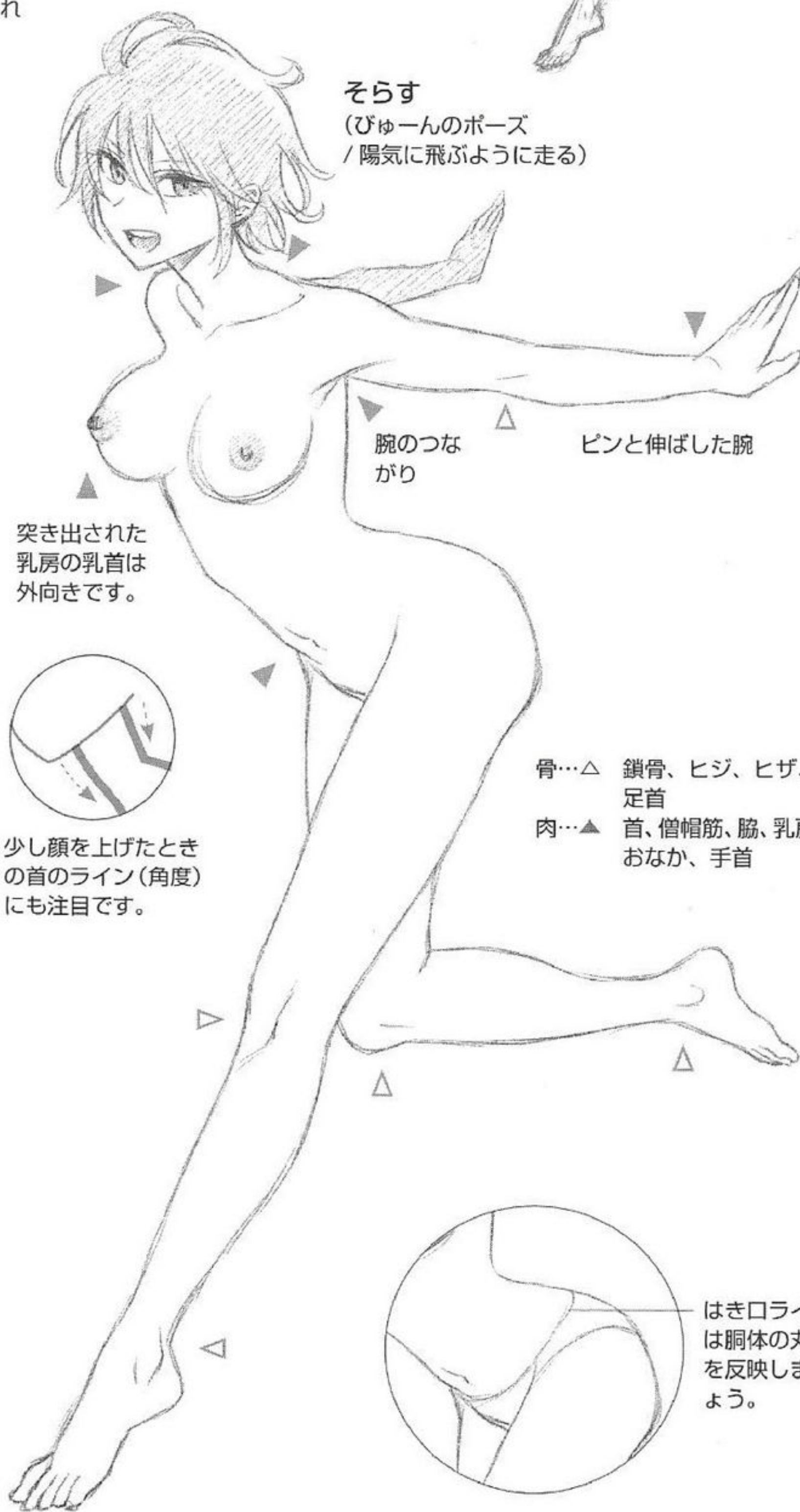
骨…△　鎖骨、ヒジ、ヒザ、足首
肉…▲　首、僧帽筋、脇、乳房、手首



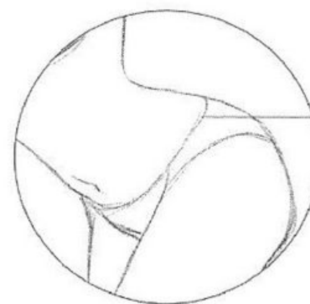




そらす
（びゅーんのポーズ
/ 陽気に飛ぶように走る）



骨…△　鎖骨、ヒジ、ヒザ、足首
肉…▲　首、僧帽筋、脇、乳房、おなか、手首

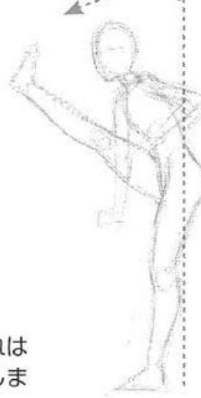


横向き

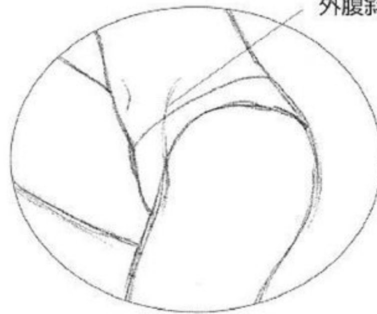
「横向きのカラダ」をテーマにしたポーズは、おなかと脚のつけ根を表現する外腹斜筋をとらえて描きましょう。

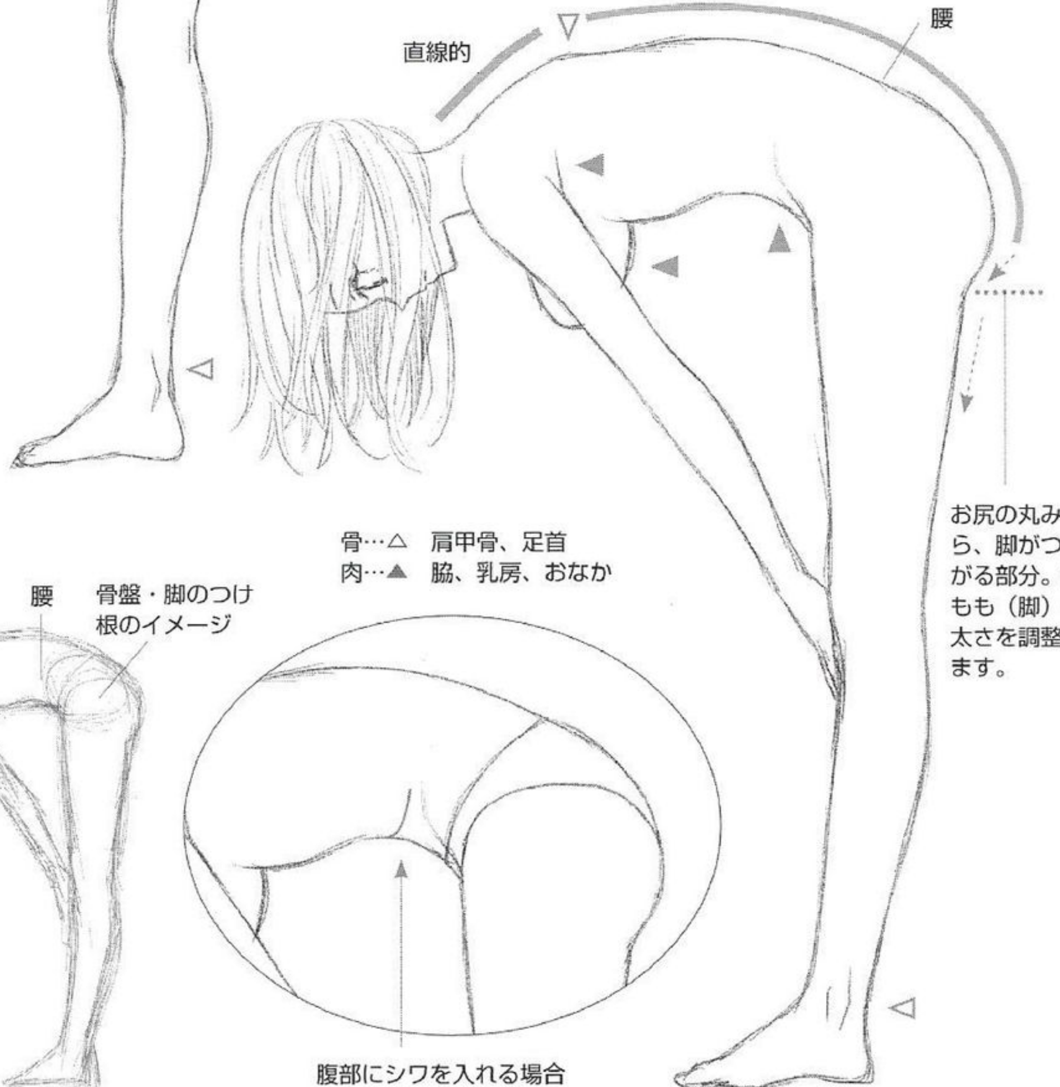
カラダを傾ける→曲げる

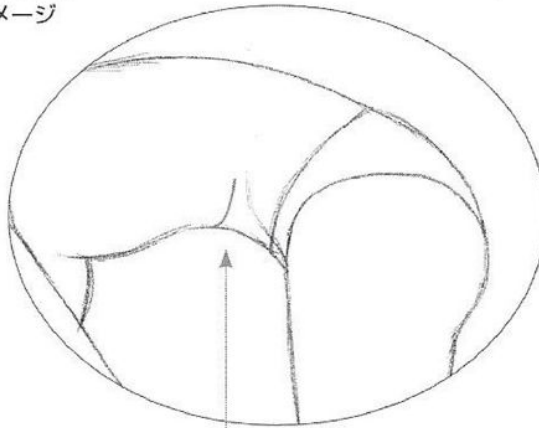












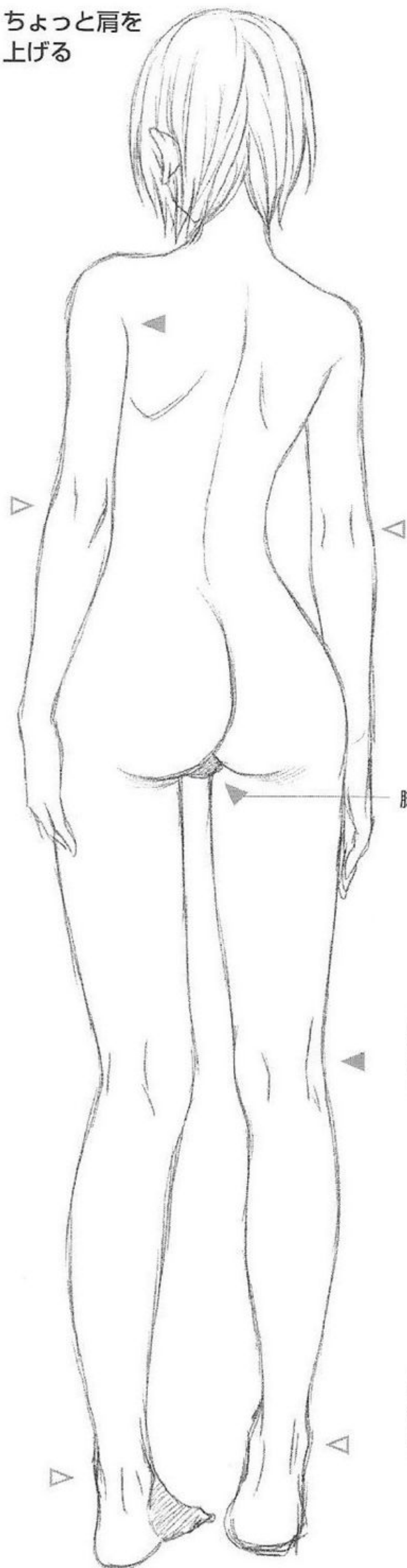


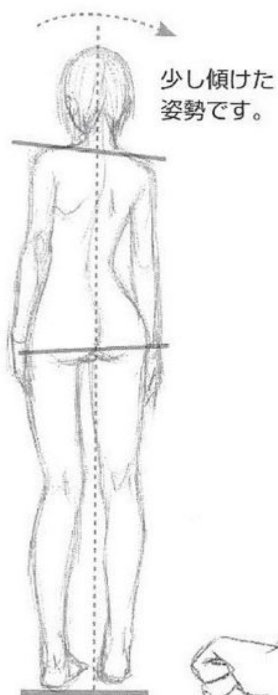
参考：横向きの作画のアタリ

後ろ側

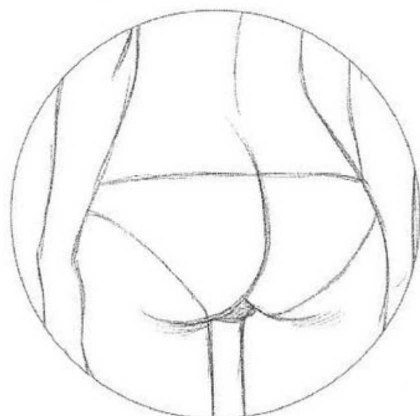
静から動

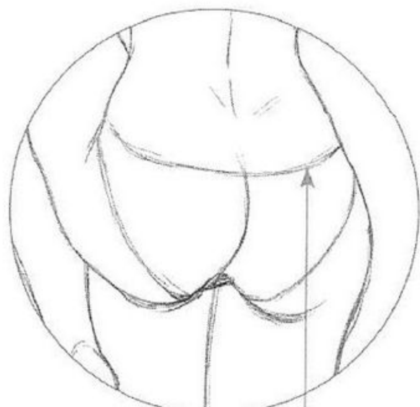
肩と脚のつけ根の位置（股のどの辺から脚の線を描いているか）に注目しましょう。

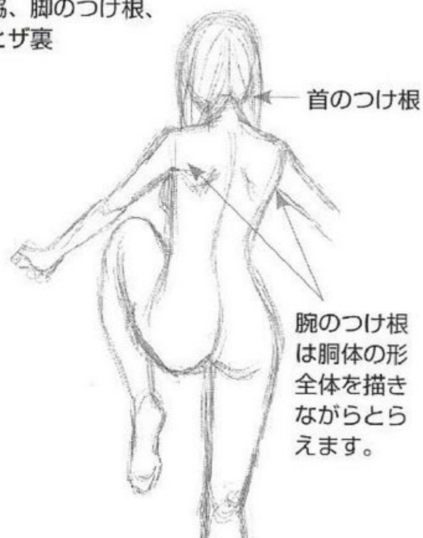


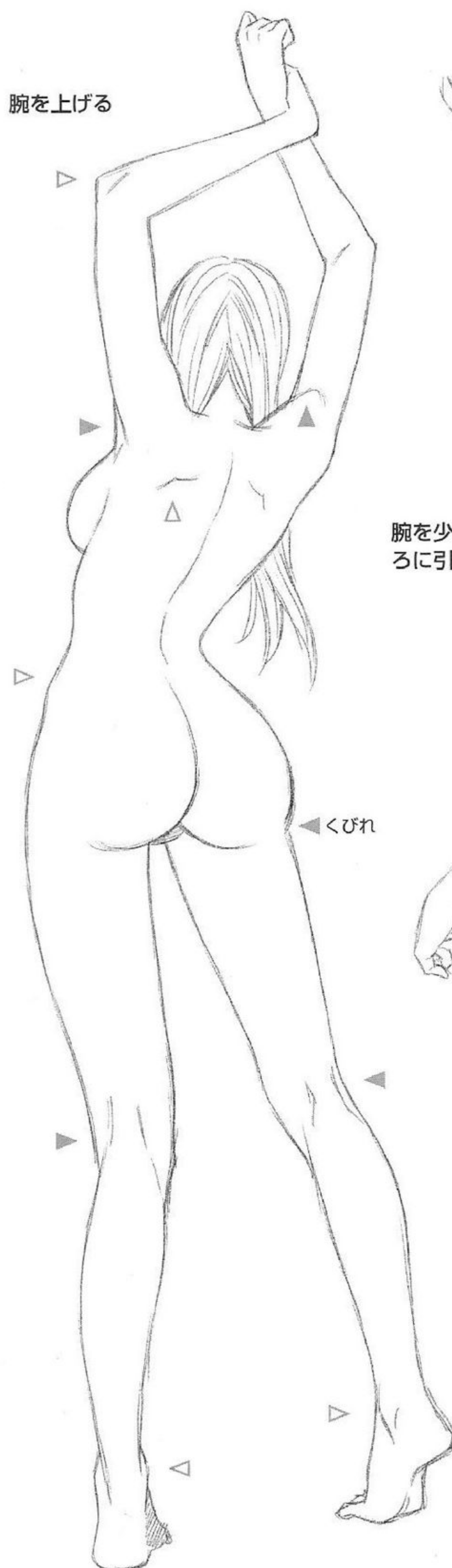


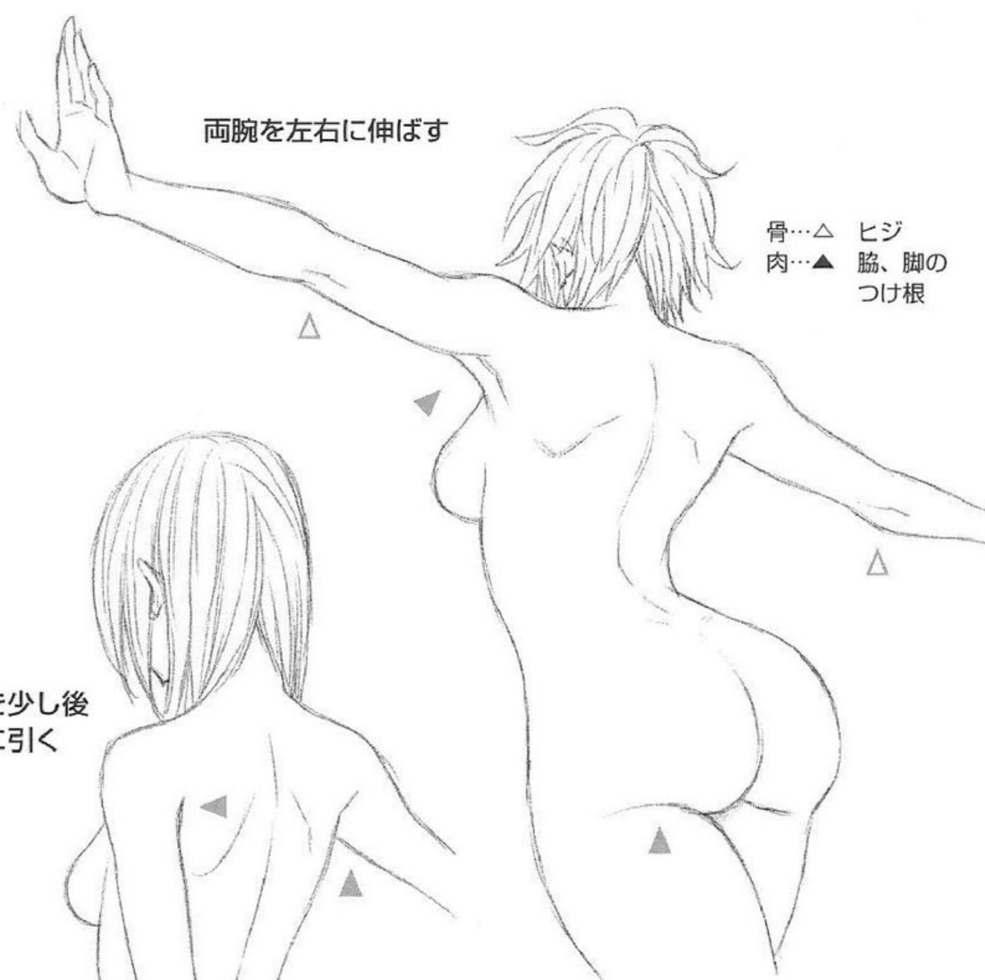




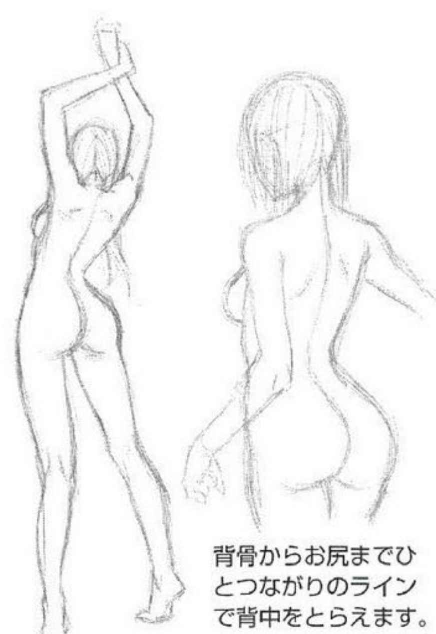




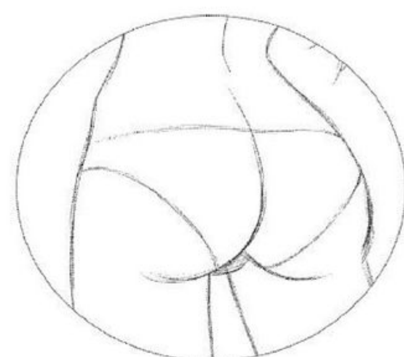


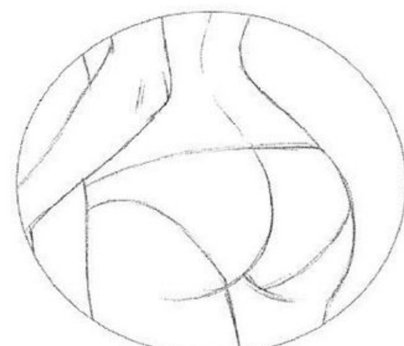


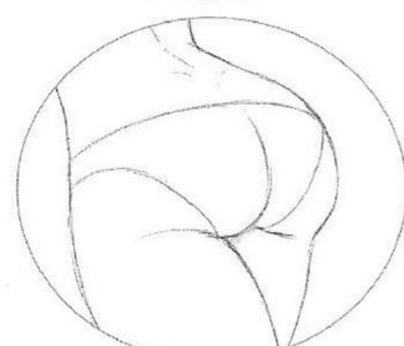




背骨からお尻までひとつながりのラインで背中をとらえます。







パンツを描き込んだ場合

上体を倒す→上体を起こす

背面ライン、腰つきの変化を見てみよう。

1 背中に丸みが出る前かがみ



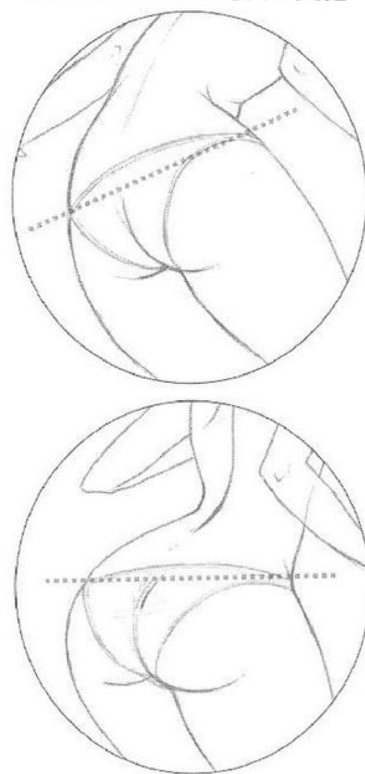
2 腰のくびれとお尻を強調する前かがみ







はき口ラインの角度の変化



3 上体を起こしてヒザ蹴りふうポーズをとる



骨…△ ヒジ、ヒザ、足首
肉…▲ 脚のつけ根、ヒザ裏、かかとぎわ



肩甲骨のラインの変化

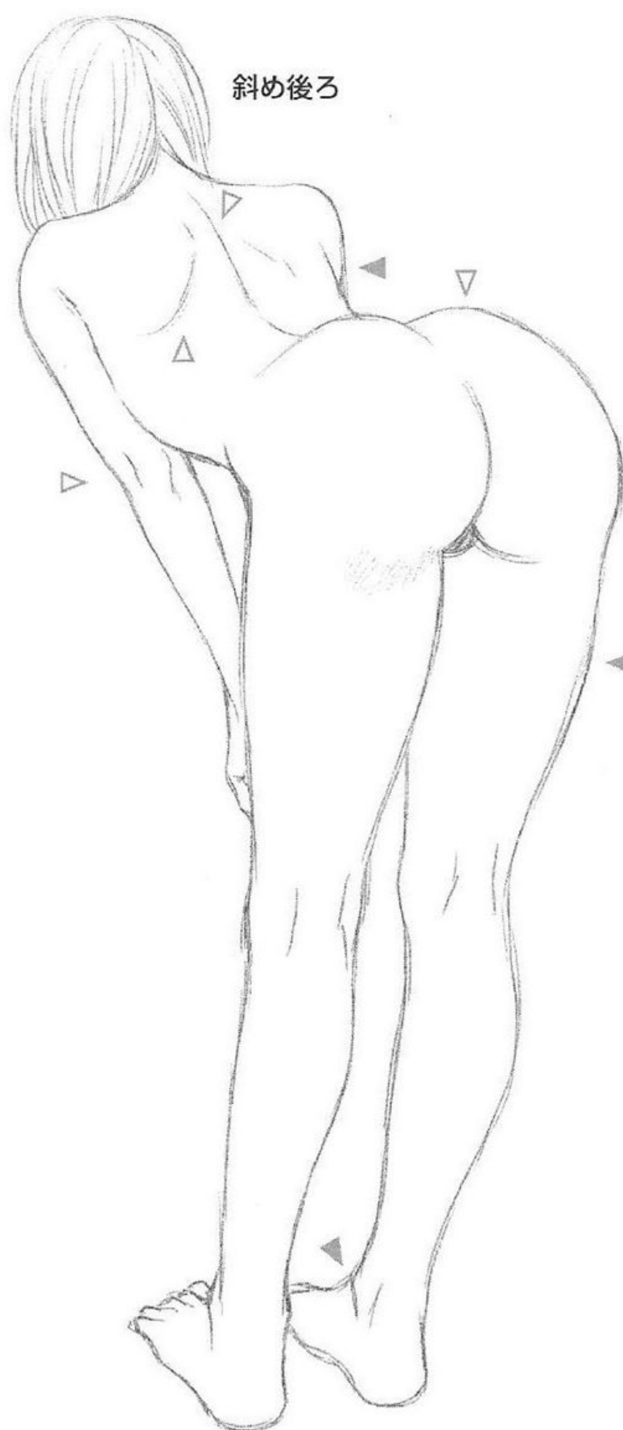




お尻を突き出すポーズ

テーマはお尻と太ももです。ラインの変化をみてみましょう。

● 前かがみ・おじぎ



太ももの
張り出し

骨…△　肩甲骨、背骨、ヒジ、胸郭、骨盤
肉…▲　脇ぎわ、脚のつけ根、太もも、足首

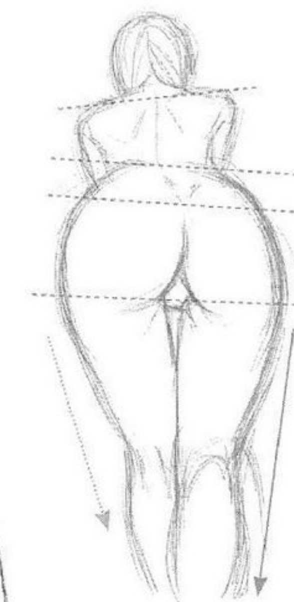


骨盤の形を生
かす表現です。

しなやかな線で
すが、胸郭の立
体を意識します。

脚部のつながり部分です。カゲを
落としてお尻の肉のふくらみを演
出します。





脚を前後に出して、
お尻を傾けていま
す。

骨…△　肩甲骨、腰ぎわの
背骨の線、骨盤
肉…▲　内太ももの筋肉の
線、ヒザの裏



アウトラインになる骨
盤からお尻の割れ目に
かけて、つながってい
る意識でとらえます。



うつぶせ→お尻を上げる

● うつぶせに寝る

脚の太さと曲面
を反映します。

曲面

胴体の最下部を
とらえます。

骨…△　ヒザ
肉…▲　脇、乳房、内太もも

片足を前に出してい
るので、お尻の傾き
が斜めになります。

全身

胴体のアタリ

● お尻を上げる

割れ目のくぼ
みはごくわず
かです。

くぼみが
できます。

胴体の最下部が
上がります。

乳房は胴体の脇に
肉がはみ出す感じ
で描きます。

骨…△　ヒザ
肉…▲　乳房、股まわり、ヒザの裏

中心線。中央部を
とらえます。

全身

腰かけるポーズ

同じキャラの座るポーズを５つのアングルから描いてみる

同じキャラを、ほぼ同じポーズで違う角度から描きます。アングルによって表現の変わる「骨」と「肉」を見てみましょう。

斜めフカン

注目
鎖骨と脇まわり

注目
へそと短い曲線によるおなか表現

注目
太ももの太さの描き分けとヒザ表現

横／ややフカン

注目
鎖骨から肩のラインと肩甲骨

注目
乳房の重なりと乳首の位置

横アングルは脚が細く見えます。

背面

注目
両腕を後ろに伸ばす…脇まわりと肩甲骨の表情

注目
腰のシンプルなシワの入り方

注目
後ろで体重を支える腕、ヒジのシワの線

注目
足首まわり

★ 骨…鎖骨、ヒジ、ヒザ、足首、肩甲骨
★ 肉…脇まわり、おなか（へそ）、乳房、太ももライン

正面アオリ

※脚部がほぼ左右対称になるので、これだけ片ヒザを立てています。

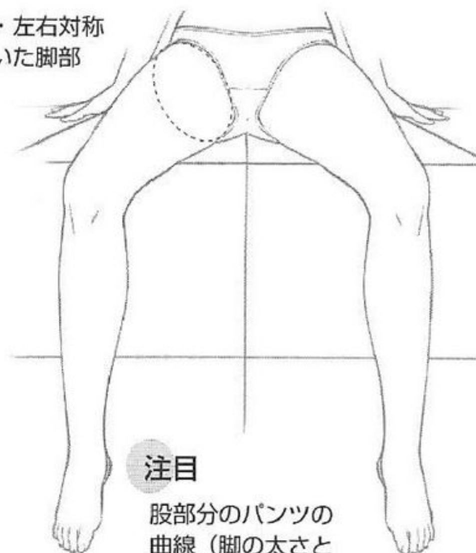


注目

ヒザに手をかける（前に出した腕）と、後ろに下ろした腕。脇まわりの違い。

注目

左右のヒザの表現の描き分け



参考・左右対称に描いた脚部

注目

股部分のパンツの曲線（脚の太さとつき方）

斜めアオリ

注目

首もと・鎖骨の表現

注目

左右の乳首の形の描き分け

注目

へその表現（線の角度）

注目

ヒザまわり、スネパーツのつながり

注目

足首の表現

注目

足の作画

作画のポイント

座面（座っている床面）のアタリをとって描きます。

斜めフカン

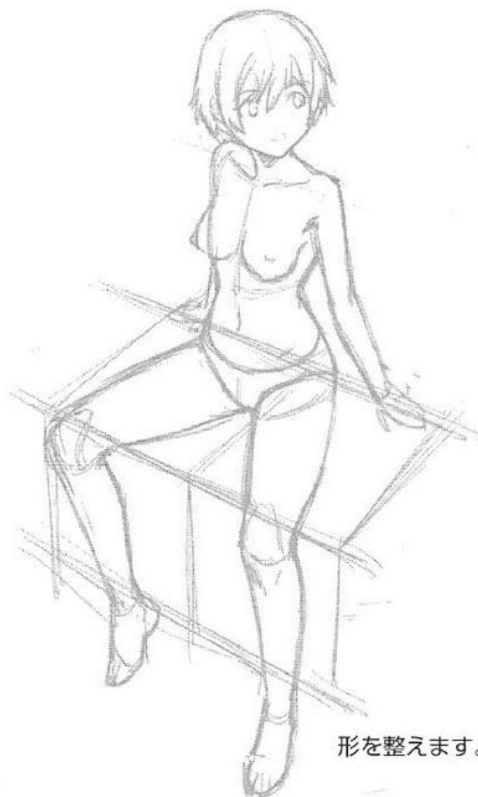


全体のイメージをかためるラフ

胴体（腰）や脚のつけ根をとらえます。



座面のへり。ヒザ位置のアタリにも利用します。



形を整えます。

横 / ややフカン



頭部の向きは、後ろ向きでも十字で表します。

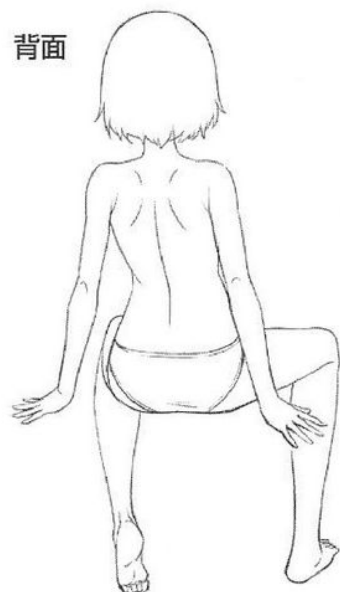
構造をとらえるラフ。胴体の厚みや頭の向きを模索します。



アウトラインのラフ画。ほぼ決定稿に近いものができてから、アウトラインを整えて仕上げます。

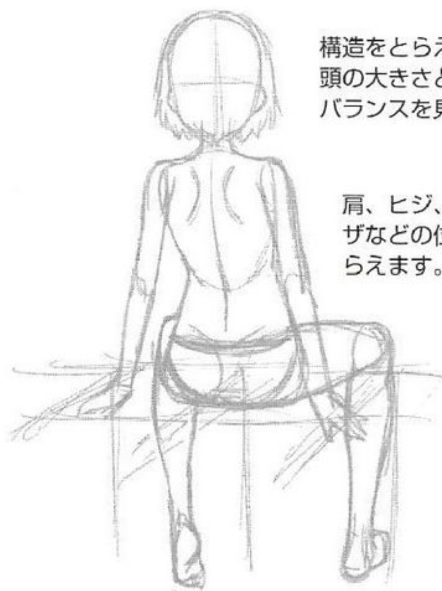


背面



構造をとらえる作画。頭の大きさと肩幅のバランスを見ます。

肩、ヒジ、脚、ヒザなどの位置をとらえます。



アウトラインをとりながら、腰の位置やヒジ関節、お尻の形などを調整します。



実験的に、脚のイメージも変えてみます。

正面アオリ



ポーズのデッサンをとりながらイメージを模索します。

脚のポーズ、ヒザ位置の修正・変更ラフ



脚線シルエットが単調なことがはっきりしたので、脚のポーズの変更案を描きます。



おおよそのポーズが確定して、作画を進めます。胴体、骨盤まわりから脚のつけ根をしっかりとって作画します。

斜めアオリ



中心線を入れて、顔とカラダの向きをとらえながら全体を描きます。



下から見上げているので、アオリでの座面（ふちや奥行きなど）のイメージをはっきりさせながら作画を進めます。

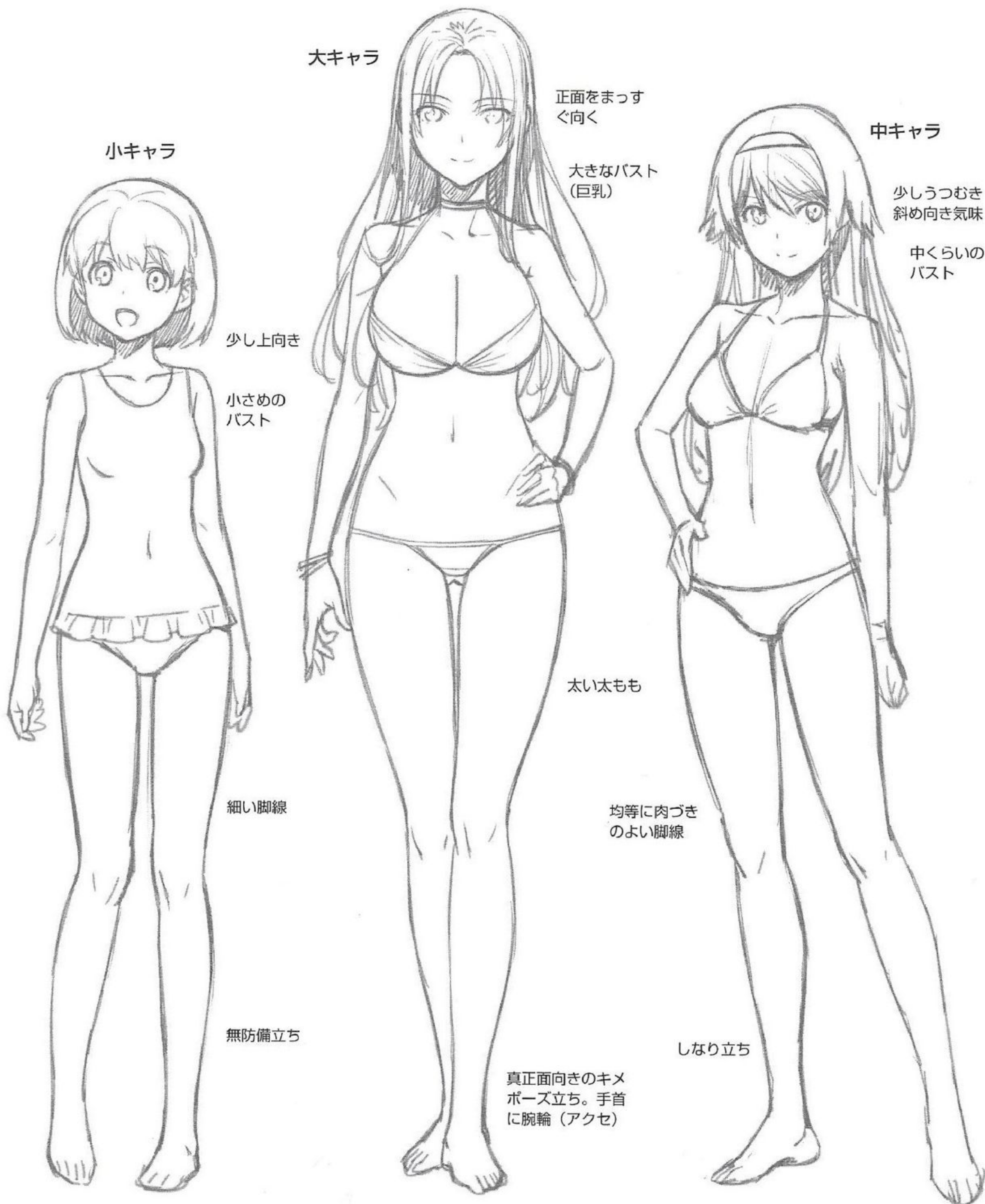


キャラの描き分け

顔、身長、スタイル、立ち方などに違い（性格）を反映させます。キャラによって「骨と肉」の違いを出しましょう。

全身ポーズ

一目でわかるキャラの描き分けは、身長差の「大中小」3タイプで、オプションとして「もっと大」や「もっと小」のキャラを加えます。



● 身長差の設定

ひとりひとりの身長差の目安は、頭の半分くらいです。

参考：もっと小キャラ

斜め向き

バストは特になし

※小キャラよりもっと細い首、腕、脚。
※指をくわえるポーズで、特徴・個性を強化しています。

● 鎖骨の描き分け

しっかりした鎖骨
意外と骨太、ということを印象づけます。

あっさりした鎖骨
肉づきのよさを反映します。

がっつりした鎖骨
スリム系のキャライメージを与えます。

気持ちちょっぴり鎖骨
幼い印象を与えます。

ニーショットポーズ

ニーショットはキャラの顔とカラダを大きくアピールするサイズです。ブラとバストサイズをテーマにしたキャラの描き分けを見てみましょう。



ほどよい骨感と肉感をテーマに、柔らかで健康的なボディをアピールする普通キャラ（主人公キャラ）

骨感と筋肉感をテーマに、引き締まったボディをアピールするアクティブキャラ

肉の柔らかさをテーマに、肉感を主体に表現するお色気担当のギャップキャラ

●「普通」役のキャラ

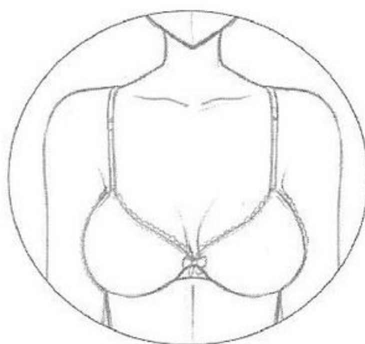
ポーズの特徴…キュートさを演出
・ちょっと肩を上げて動きを演出します。
・ちょっぴりうつむき気味（見上げるまなざし）
・さりげないしなりの姿勢（肩と骨盤の角度を変える）



健康的なボディをアピール。ほどよい肉感とほどよい骨感を意識します。

ほどよい骨感…△　鎖骨と肩
※ 鎖骨…あまり線を太くしません。
※ 肩…両肩を少しすくめた感じに上げるので、アウトラインをくっきりした感じにします。

ほどよい肉感…▲　首筋、脇、乳房、おなか、股、パンツまわり
※ 乳房…線を強調しません。ブラで、自然で柔らかなふくらみを演出します。
※ おなか…おへそまわりの腹筋（縦のスジ）を少し描き、外腹斜筋を少し描き込んで下腹部まわりの柔らかな丸さを表現します。
※ ブラとパンツまわり…肉の食い込みを演出します。



ブラによる自然なバストライン
清楚、控えめなイメージを演出します。

● アクティブ担当キャラ

ポーズの特徴…活発な感じを演出

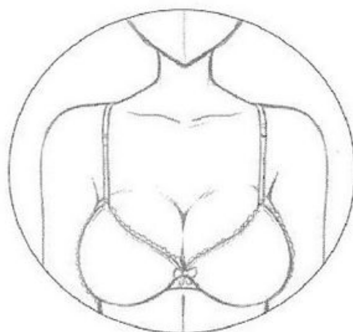
・後ろに腕を組んで胸を張る
・はっきりわかるくらい両肩を上げる
・ちょっぴりあごを上げ気味に（見下ろすまなざし）
・片脚を前に出す



骨感を意識して硬さを強調し、アスリートふうキャラを演出します。肩まわりや腰まわりの線で、筋肉質ボディを強調します。

骨による硬さ感…△　あご、鎖骨、肩、胸郭、骨盤
※ 鎖骨…くっきり描いて、がっちり感を出します。

肉感…▲　脇、肩まわり。乳房、腰のシワ、おなか
※ 肩まわり…三角筋を演出します。
※ 乳房…寄せて上げるブラ効果で、ボリューム感を出します。
※ おなか…おへそまわりの線を長めに描いて腹筋を演出。腰のシワと骨盤の線を入れて、引き締まった胴体と動きを演出します。外腹斜筋の線もシャープにして、丸みより引き締まり感を出します。
※ ブラとパンツまわり…ここではスポーツ用の下着なので、肉の食い込み感をはっきり出すことで、締めつけている感じを出します。



寄せ上げバストライン
スポーティなイメージや、乳房の谷間でセクシー感を演出します。Yラインです。

三角筋

肌を覆う布の
面積が多い

● お色気担当キャラ

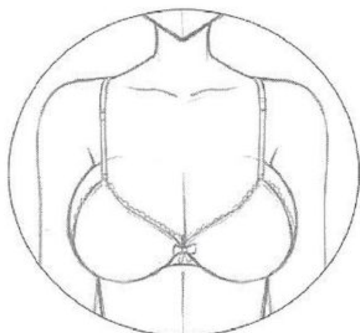
ポーズの特徴…恥じらい感と巨乳を演出
・乳房を抱え上げるようにして少し前かがみ（胸もとを強調）
・首を少しかしげる＋うつむき気味（伏し目がちに見上げるまなざし）



胸もと（大きな乳房）をアピールすることを目的にした姿勢と、困った感じに首をかしげるしぐさ、表情でキャラ感をアピールします。肩を小さめに描いて弱々しさを出します。

骨…△　鎖骨
　※ 鎖骨は細く描き、「ポーズで浮き出した」感じを出します。首筋とつながる部分でできるくぼみが、柔らかな肉感・肌感を演出します。

肉感…▲　首筋、乳房、おなか（へそ）、股、太もも
　※ おなか（へそ）…カラダを倒しているので、横長です。
　※ ブラの脇…ブラからはみ出すような乳房の大きさと柔らかさを出します。
　※ 股…丸く柔らかなラインをくっきり描きます。
　※ 太もも…太めにして肉感を出します。内太ももラインで柔らかさを出しましょう。



I（アイ）ラインバスト
ブラをするだけで左右の乳房がくっついて「I」字になります。「豊満な乳房」です。



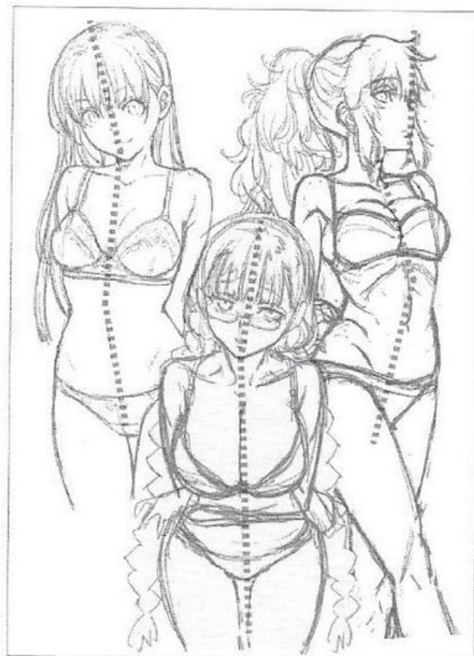
ラフ・イメージデッサン

全体バランスについて
…キャラの差別化ポイント

ひとりひとりのキャラを描き分けるにあたって、３人まとめて配置したときに全員の「違い」がひと目でわかるように心がけます。「違い（描き分け）」のポイントは以下の通りです。

- ・ポーズ…顔の向き、カラダの向き、姿勢の違い
- ・髪型の違い（髪質も差別化）
- ・顔…目の描き分け＋表情の違い
- ・カラダの肉感の違い＋下着の傾向の違い

姿勢の違い



髪質、目の違い







骨と肉 / 鎖骨と乳房の違い







全員を一度に見たときに、それぞれのキャラの区別がつきやすくなっていると、顔やカラダの一部だけでも、キャラの見分けがつきます。

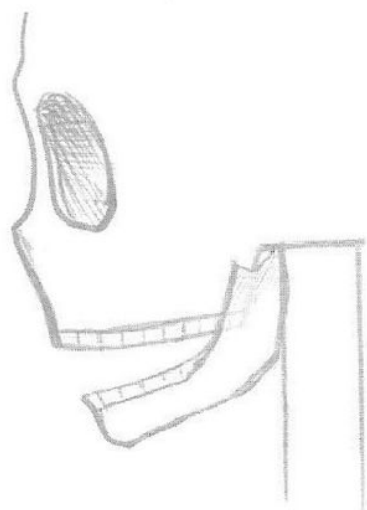


第５章

顔の作画

頭がい骨・顔パーツ・髪・口の構造・デザイン





リアルふうの顔とキャラの顔との違い

リアルふうキャラとデザインされたキャラを比べてみましょう。頭がい骨の形から異なります。

● リアルふうのバランスとパーツの形を生かして描くキャラ

髪の毛…細かい線を用いて髪の毛の流れや房を描きます。

まゆ毛…細かい線の集合体です。

目…目のりんかくを線できっちり描きます。

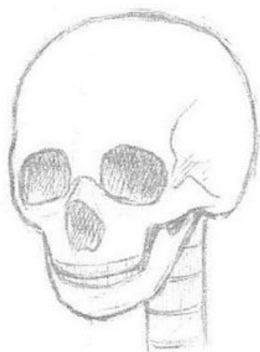
瞳や瞳孔は丸いです(真正面の場合)。

耳…耳の中の複雑な形状を描き込みます。

鼻…肉の隆起(盛り上がり)や鼻孔(鼻の穴)も意識して「鼻スジ」を描きます。

くちびる…上くちびると下くちびるの形を描きます。

首…太いです。



人体の頭がい骨

目もとや側頭部のへこみ具合が複雑
ほお骨やりんかくがごつごつしている
下あごの骨が大きい
首の骨も太い

● バランスとパーツをアニメやゲームキャラふうにデザインしたキャラ

髪の毛…アウトラインを主体に、線を減らして単純化します。

光のテカリを演出して、頭部の丸みや髪の毛のイキイキ感を与えます。

まゆ毛…シンプルに描きます。

目…大きく描き、まつ毛などを強調してくっきり感を与えます。瞳はただ円状に大きく描いて目ヂカラを与えます。

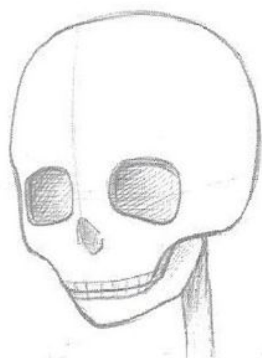
耳…線を減らしてデフォルメします。

鼻…鼻の頭部分だけを描くなど、あまり強調しません。

口…くちびるは省略します。

下くちびるのカゲは、口もとのキュートさを演出します。

首…少し細めにします。



キャラの頭がい骨

側頭部やあごの骨のつき方は単純化
ほお骨やりんかくがスッキリしている
眼窩 / がんか（目の穴）が大きく、やや離れ気味。あごが小さい

キャラの顔を描いてみよう

顔のパーツの位置は「アタリ」を描いて、探りながら描きます。

お手本を見て描く

見て描く手順は、オリジナルに自分のキャラを描くときと同じです。目鼻の大きさや髪の毛のボリュームなどをよく見て描くことで、作画力が向上します。



★ 顔のパーツの位置を観察する
★ 髪の毛の量（ボリューム / 頭部のりんかくからどのくらい外側にアウトラインがあるか）、髪の毛の流れ、曲線の密度もマネしてみるとよい

完成したお手本キャラ



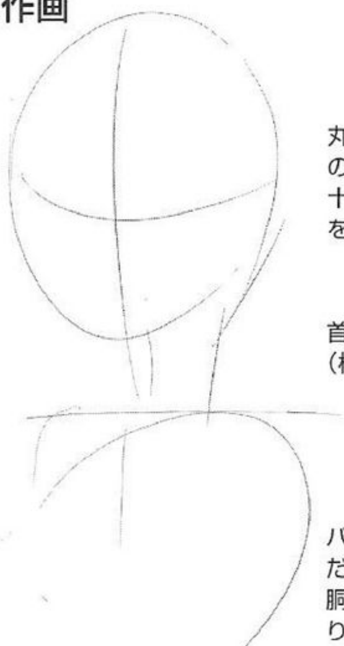
完成前・下絵の状態



作画の手順

● アタリの作画

①

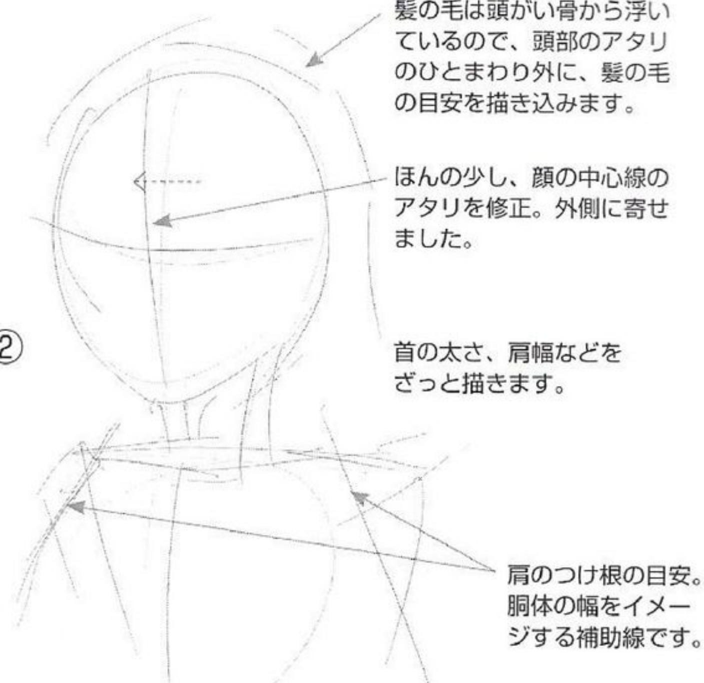


丸（頭部 / 頭がい骨のアタリ）を描いて十字（顔面のアタリ）を描きます。

首を入れ、肩の目安（横線）を入れます。

バストショットや顔だけを描く場合も、胴体の目安をざっくり描きます。

②



髪の毛は頭がい骨から浮いているので、頭部のアタリのひとまわり外に、髪の毛の目安を描き込みます。

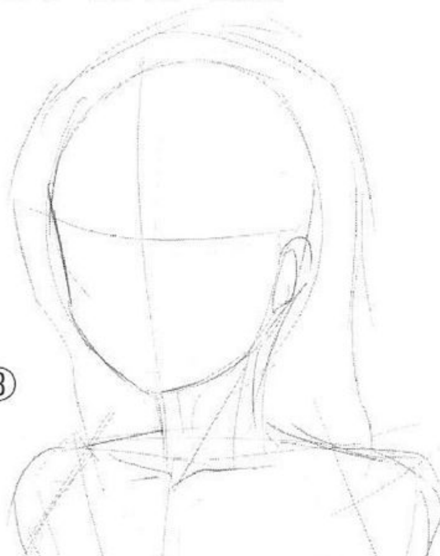
ほんの少し、顔の中心線のアタリを修正。外側に寄せました。

首の太さ、肩幅などをざっと描きます。

肩のつけ根の目安。胴体の幅をイメージする補助線です。

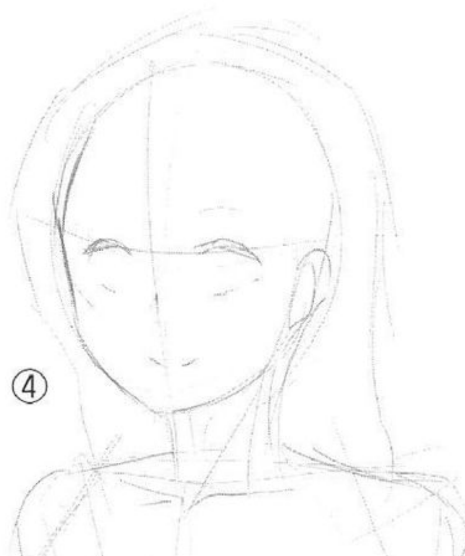
● ラフの作画～完成

③



お手本キャラを見ながら、頭部の形、顔のりんかく、髪の毛のアウトライン、首、肩のラインをとっていきます。

④



目の位置、サイズ、形を大づかみに入れて、鼻と口も描き込みます。

⑤



顔のりんかく、首、目鼻の線を少しずつ整えながら、髪の毛の流れを入れます。分け目の位置や房の大きさ、形をラフにつかみましょう。

⑥



まゆ毛や髪の毛のアウトライン、首や肩などの線をくっきりさせます。部分と全体を交互に描き進めます。

⑦

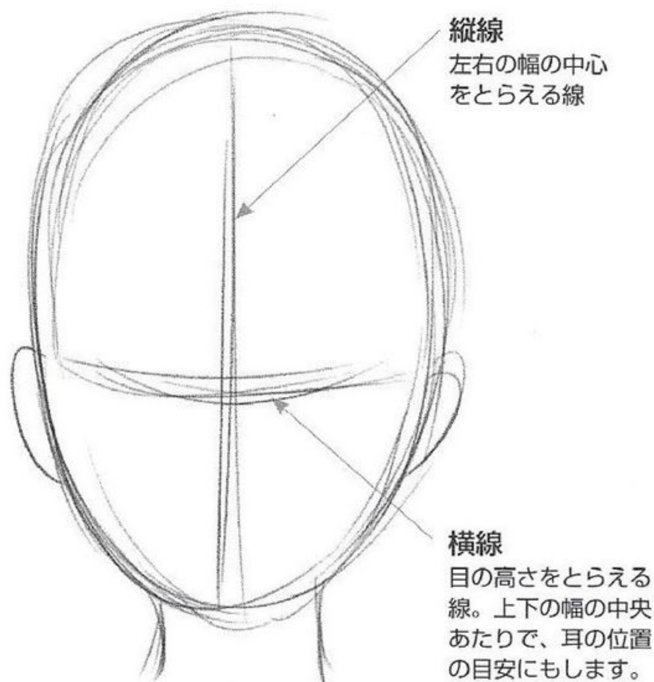


口もとを修正し、目、前髪や髪の毛のタッチを描き込んで完成です。さらに線を整えて描き込んでもOKです。

顔の十字の意味

アタリやラフで描き込まれる頭部の十字は、顔の向きをとらえる意味と、目鼻を描き込むときの「目安」の意味があります。

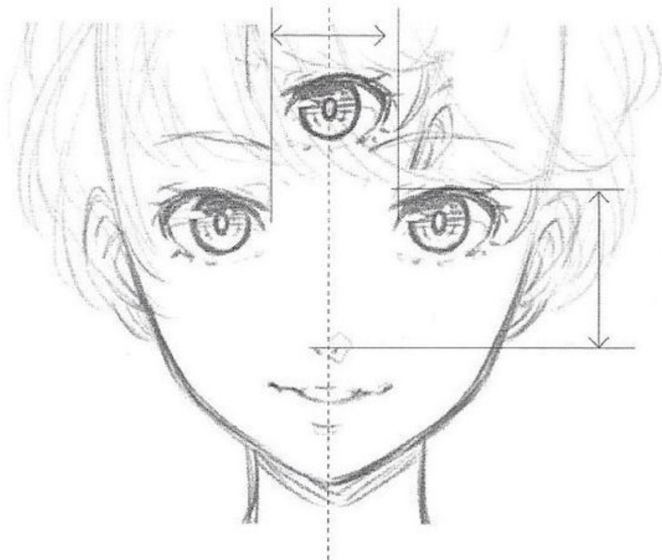
正面向き





鼻、口、あごは直線上にあります。

● パーツのバランス（位置の基本）



顔は、
「目と目の間の距離は、おおよそ目１つ分の距離が開いている」
「正面から見た耳のサイズは、目と鼻の位置を基準にする」など、
パーツの位置関係をとらえて描きます。
顔の十字線は、パーツを描き込むときの距離感や位置をつかむ目安の役割もしています。

補足

「中心線」と「正中線」の違い

人体をめぐる用語に「正中線（せいちゅうせん）」という言葉があります。
人体の表面の真ん中を肌に沿って引かれる線で、文字通り「真ん中の線」をいいます。武術でも、「正中線をずらして攻撃をよける」などと使うことがあります。
作画上で用いる「中心線」は、「見た目の真ん中」をとらえる線のことで、作画の現実上も「だいたい真ん中」に引かれていることが多く、「製図」クラスの絶対「真正面」が必要とされる場合を除き、通常はさほど神経質になる必要はありません。





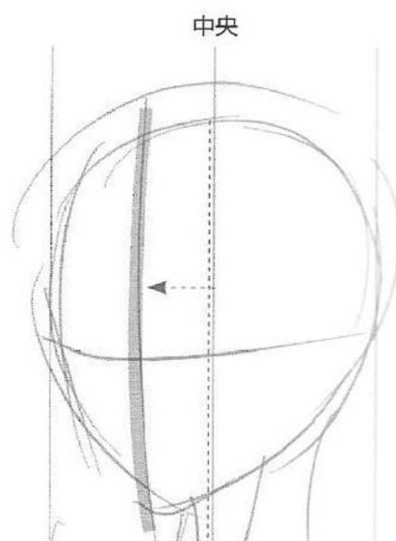
斜め向き

● 縦線の意味　左右方向の向きを表します。



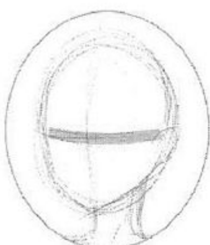
左向き



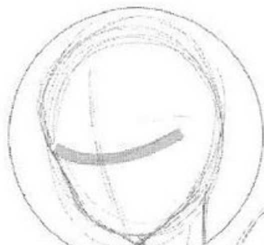


中心線は外（左）寄りになります。

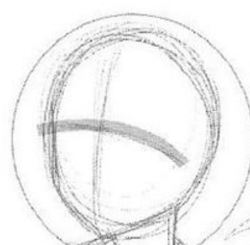
● 横線の意味　横線は顔の上下の向きを表します。



普通の場合



下向き



上向き

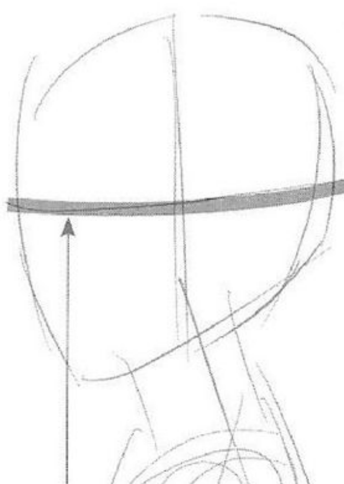




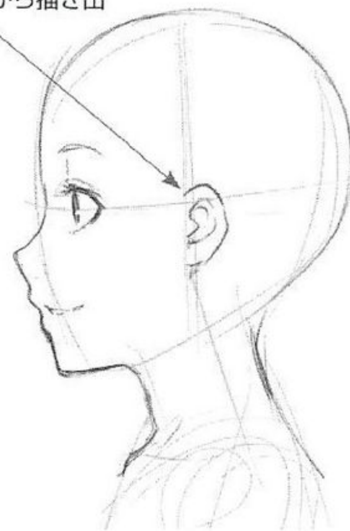


横向き





目や耳の位置をとらえる目安にします。

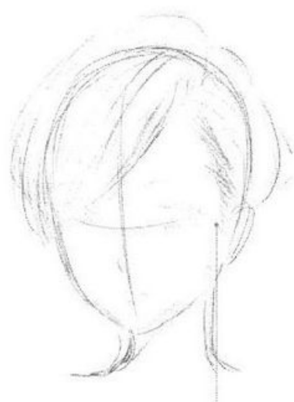


耳はこの位置（側頭部中央）から描き出します。

いろんな向きの作画

パーツの位置と形の変化を見てみましょう。顔のりんかくの変化に加え、目の位置と形、耳の形も変わります。

正面にやや近い普通の斜め向き



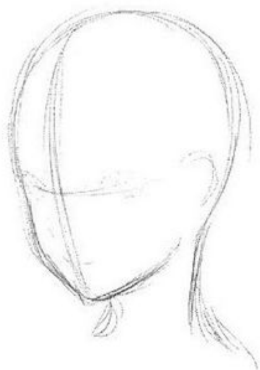
側頭部は少しです。





目じりからもみ上げまでの距離

斜め向き

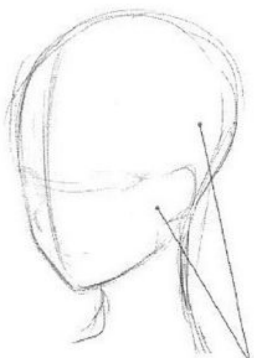






奥になる目の横幅が短くなります。

横顔に近い斜め向き



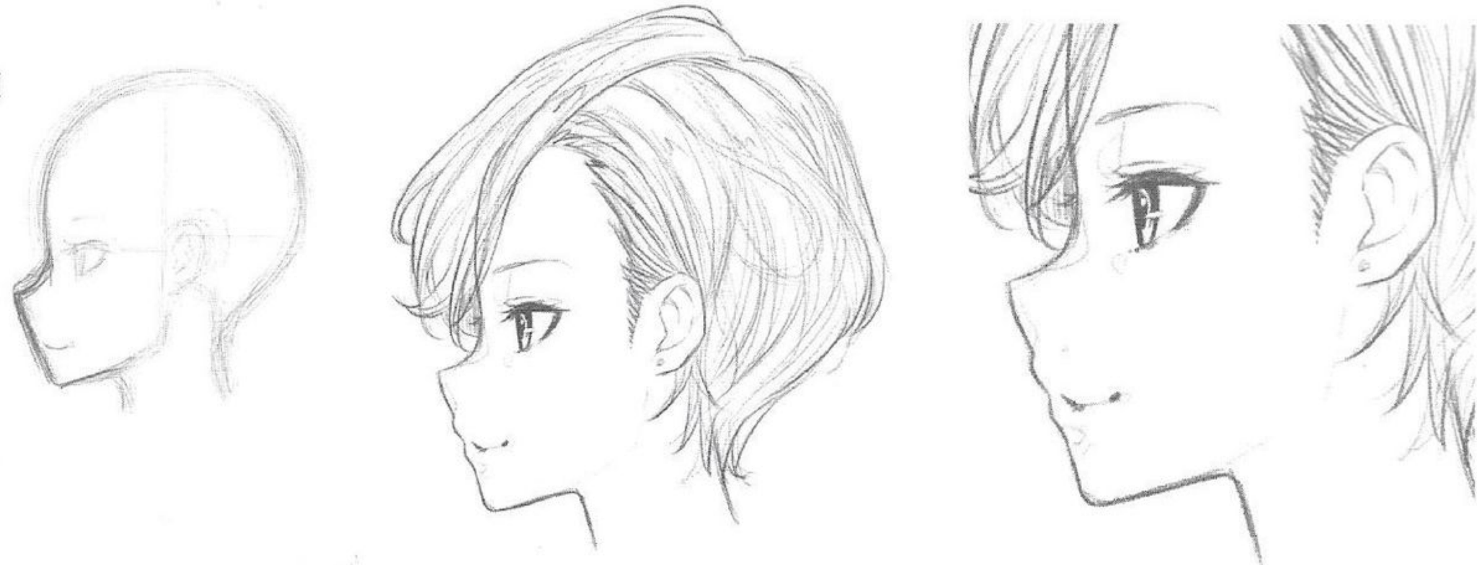
顔の側面と側頭部が広くなります。



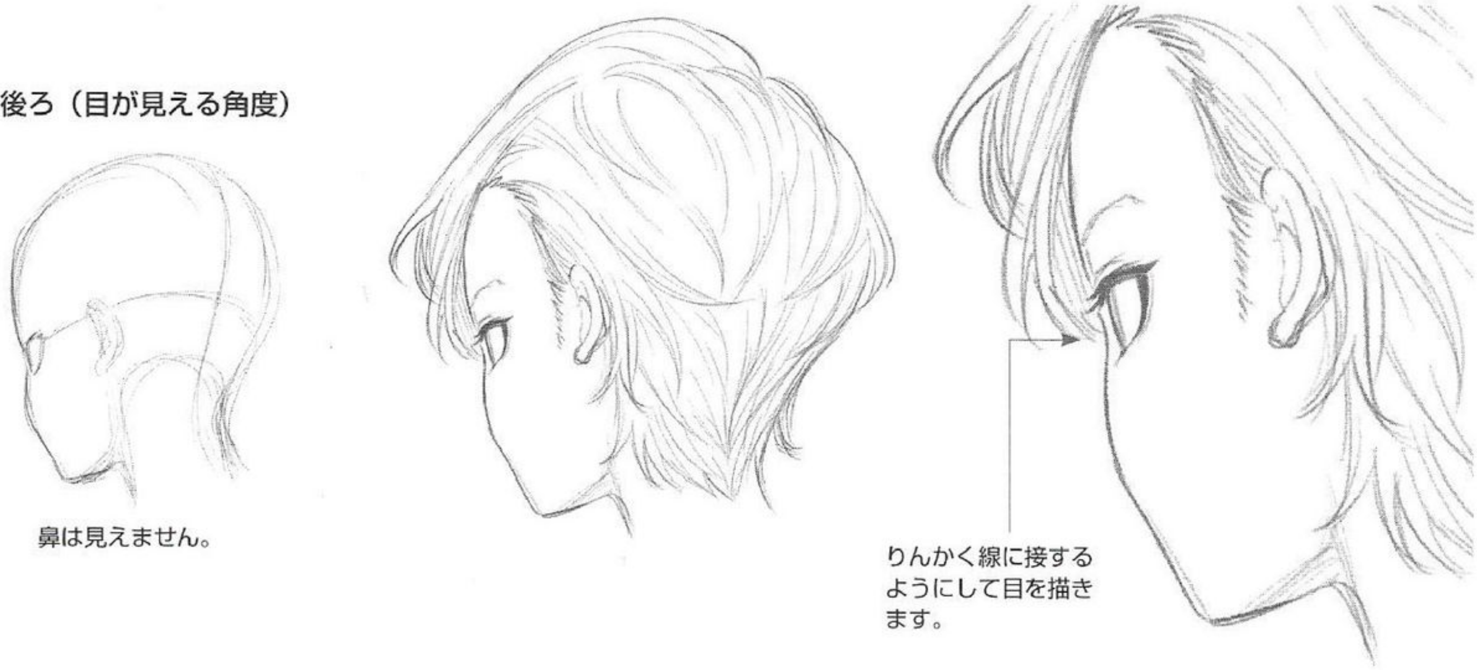


目尻からもみ上げまでの距離が広くなります。

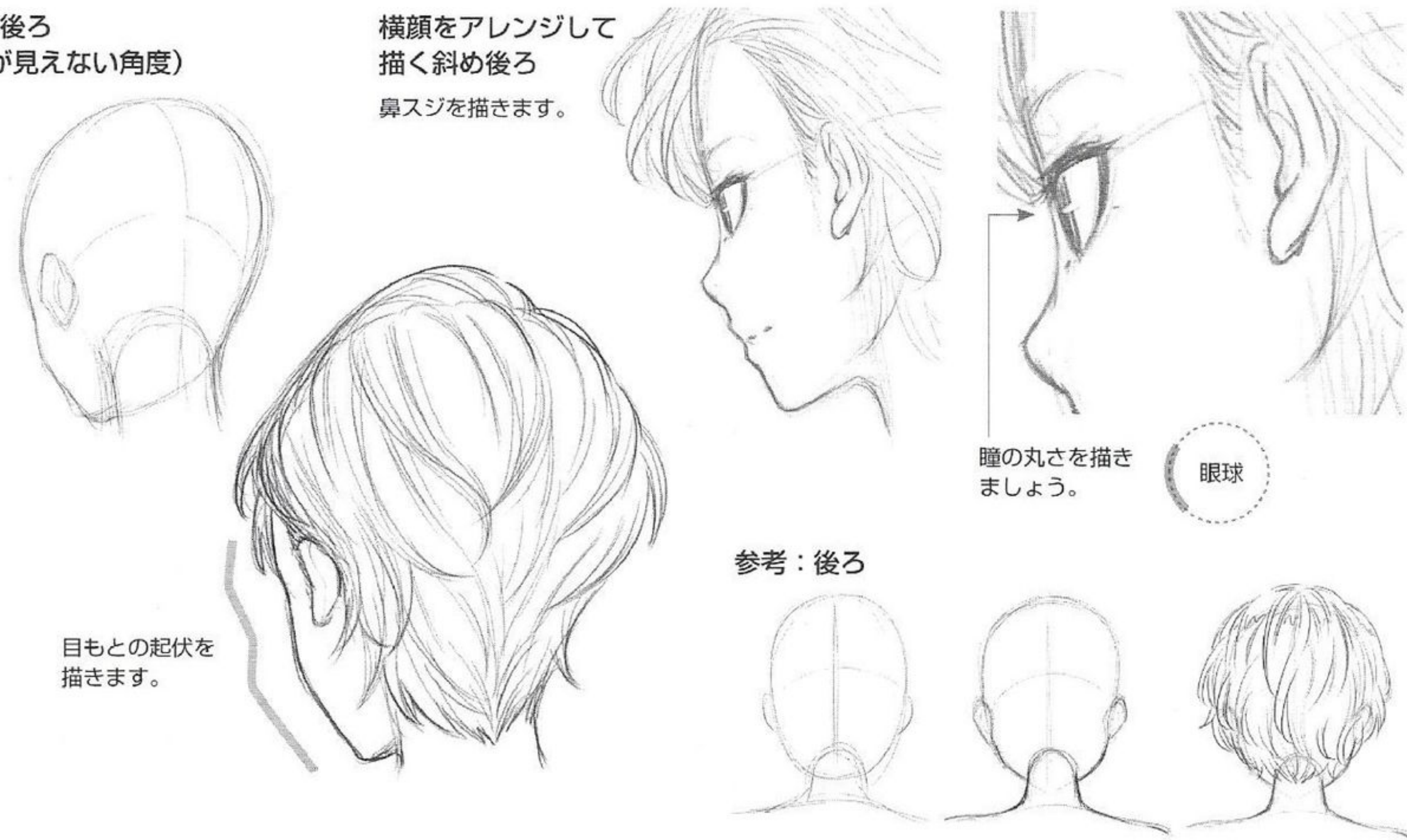
横顔

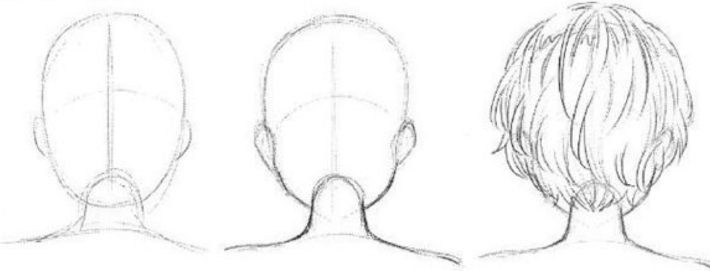


斜め後ろ（目が見える角度）



斜め後ろ
（目が見えない角度）





横顔の作画・りんかくと目の位置

● りんかく



リアルふう
…でこぼこ



キャラふう
…シンプル、すっきり

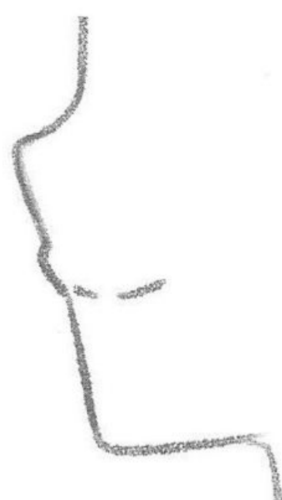
キャラの横顔によく使われる３タイプ



でこぼこタイプ
くちびるの形を反映します。



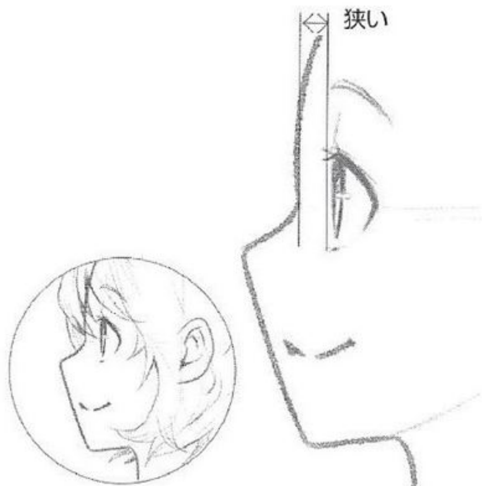
シンプルタイプ
アウトラインを単純化します。



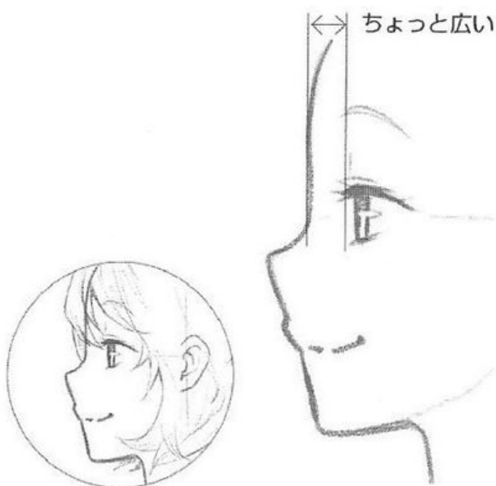
ハイブリッドタイプ
上くちびるの形にリアルふうのアウトラインを反映します。

● 目のサイズと位置

眉間からの距離や目の形、サイズを変えます。



普通タイプ
目の位置（眉間からの距離）は狭めでリアルふうです。縦に大きい目。標準的ですが、正面向きの瞳は小さめになります。



ちょっと妖しげタイプ
目の位置はやや眉間から離れ、目の形は横長です。切れ長の目という設定や、やや妖しげなムードが強調されます。



ぼんやりタイプ
眉間から離れた位置に、縦にやや大きめの目を配置します。のんびりキャラの雰囲気が出ます。

横顔に近い斜め向きの作画

鼻スジに奥の目がちょっと隠れる斜め向きです。顔の立体感が演出されますが、目の位置と大きさのバランスが難しいので、最初はトレスや見て描くことなどを繰り返してバランスを学びましょう。



斜め向き顔タイプ

通常の斜め向きのときのりんかく線に近いです。



通常の斜め向き





横顔タイプ

横顔のりんかく線に近いです。

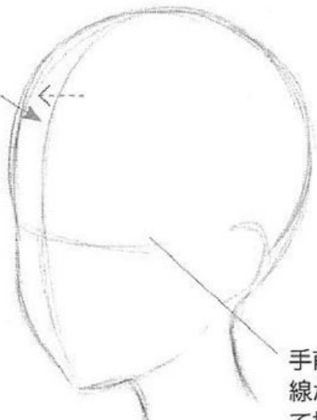


横顔



作画ポイント

中心線を思いきって外側に寄せて描きましょう。



どちらも最初のアタリは共通です。横顔タイプは、ここから鼻スジ、アウトラインをラフに描いて、目を入れます。

手前の目は、中心線から距離をとって描きます。

アオリとフカン

● アオリ　斜め下から見上げた顔です。



目の位置をとらえる横線を、上向きのカーブにとりましょう。



目もとと鼻の関係は、「横顔に近い斜め向き」とほぼ同じです。

目と鼻の距離が短くなります（斜め向きは、鼻に目の一部が隠れます）。鼻は短めに描きましょう。

頭部の面積が、顔面部より小さくなるように描きます。



口から下のあごの面積が広くなります。



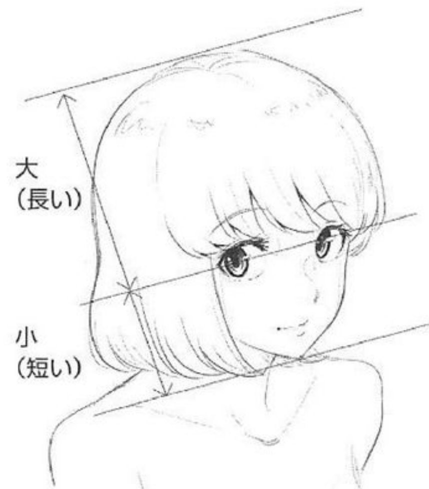
リアルふうキャラの場合。鼻の穴を描きましょう。

● フカン　斜め上から見下ろした場合。頭部の面積が大きくなります。

頭頂部も十字のアタリでとらえます。



目の位置をとらえる横線を、下向きのカーブにとりましょう。





リアルふうキャラの場合

頭頂部のつむじを放射状の曲線で表現します。

髪の毛部分を大きくしましょう。



顔バランスは、通常の斜め向きとほぼ同じです。少しだけ、顔の縦幅を短くして頭を大きく描きます。

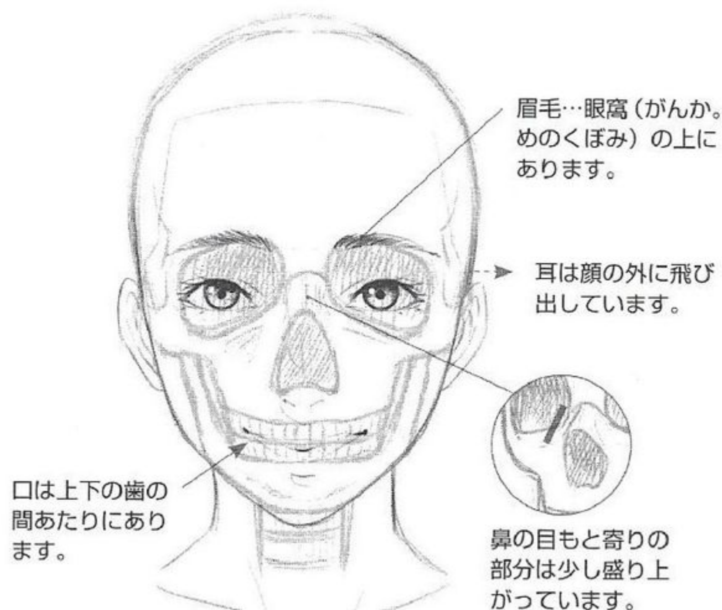
顔のパーツ

リアルふうキャラから、顔パーツの基本の形と口の構造を見てみましょう。

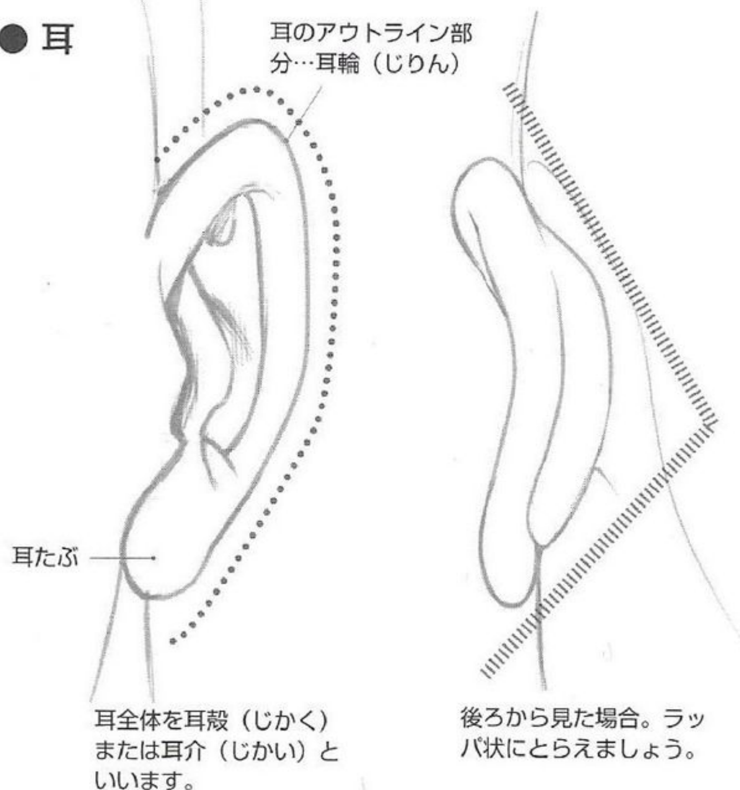
顔パーツの基本の形と名称

顔のパーツは、キャラの作画では単純化されたり、さまざまにデザインされます。

● 骨格上からとらえる特徴



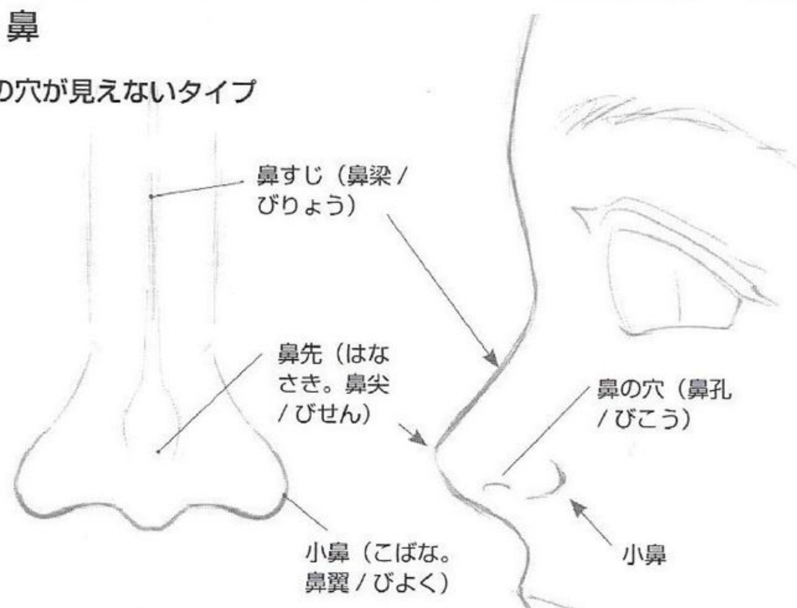
● 耳



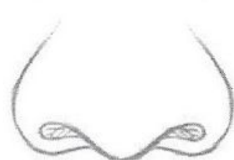


● 鼻

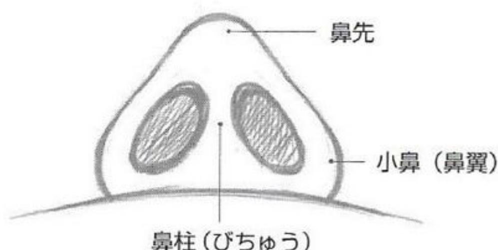
鼻の穴が見えないタイプ



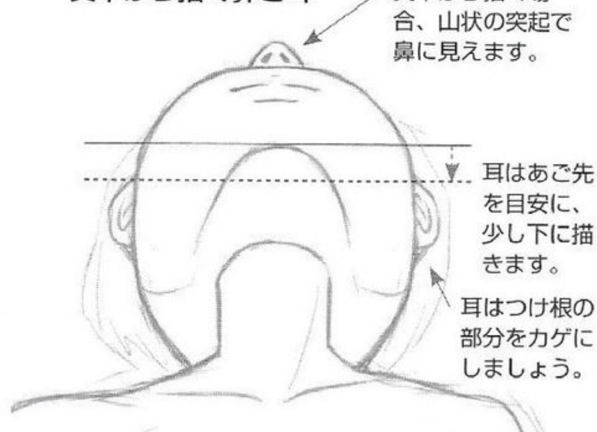
鼻の穴が見えるタイプ



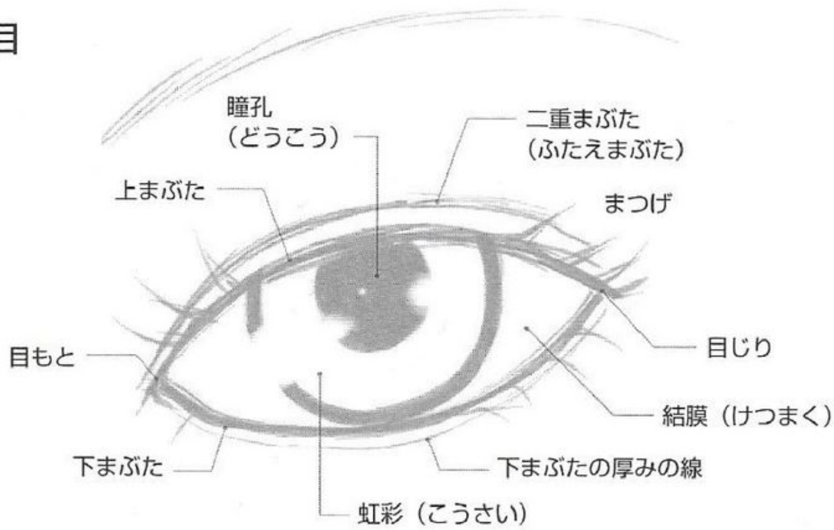
真下から見た場合

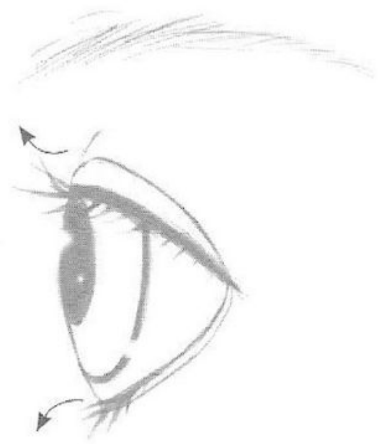


真下から描く鼻と耳



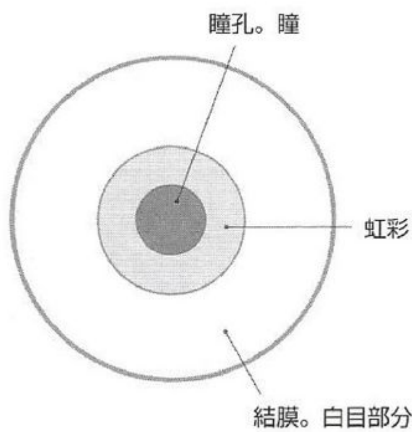
● 目





まつげは放射状に伸びます。

眼球

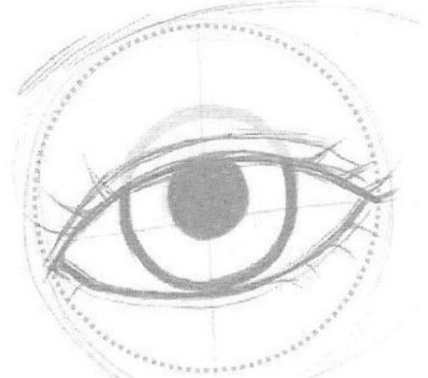




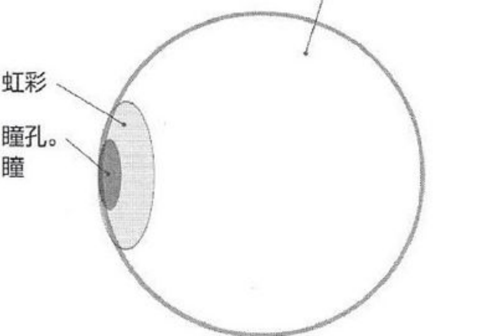
ガイコツに眼球を
はめてみた場合

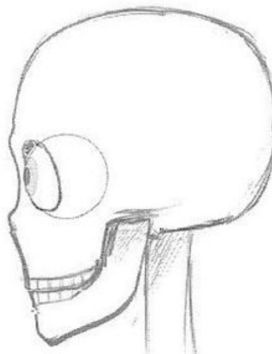


ウインクキャラの
キャラ骨透視

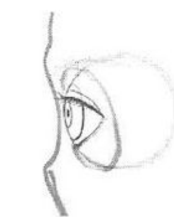


眼球を透視した場合

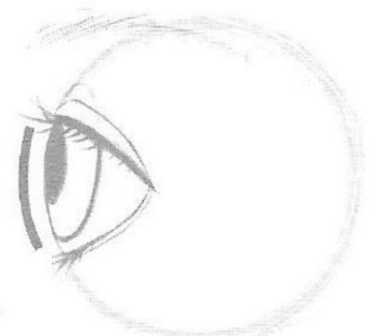




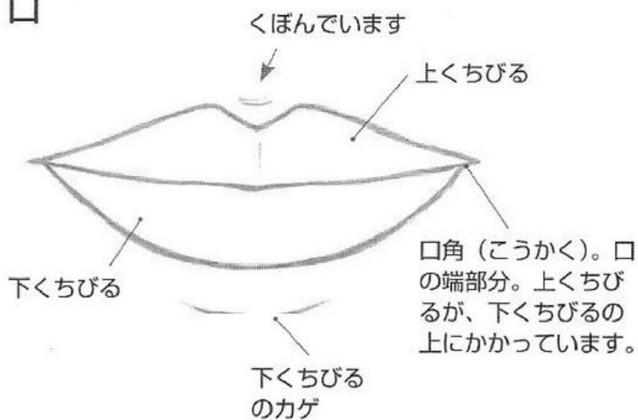
眼球をはめてみた場合

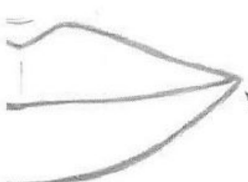


露出している「眼球
部分」は、球面上の
一部なので曲線です。



● 口





下くちびるの端が上くちびるより
外になることはありません（人外
キャラやリップ等でそう見えるよ
うにすることはあります）。



口とあごの構造

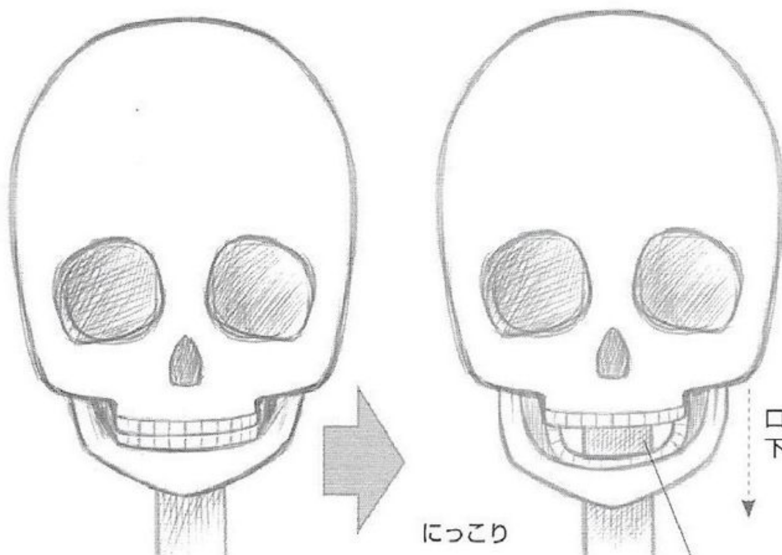
正面

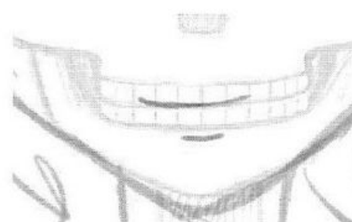
キャラの作画では目のサイズのデザインや口の演技の演出デフォルメが多いので、頭がい骨の状態はほとんど考えません。でも、歯や口の中を描くときには、口の構造を理解しておくと役に立ちます。

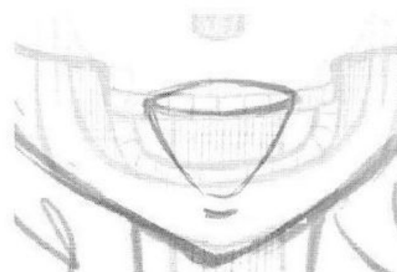


普通ににっこり口を開ける

顔は正面向きのままです。



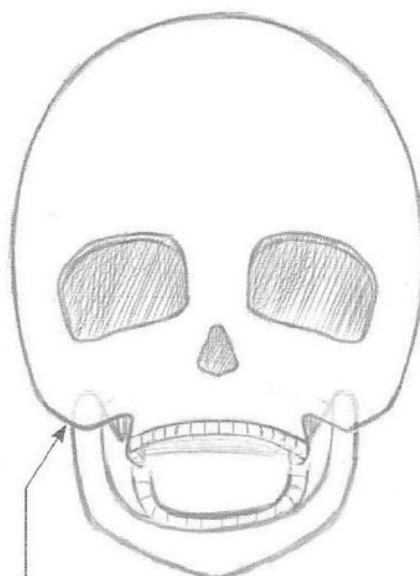




下の歯や歯ぐきは省略されています。



大きく口を開ける
少し上向き気味になります。



下あごの一部は隠れています。

上向き。上あごは頭がい骨の一部なので動きません。

あごは下に開きます。

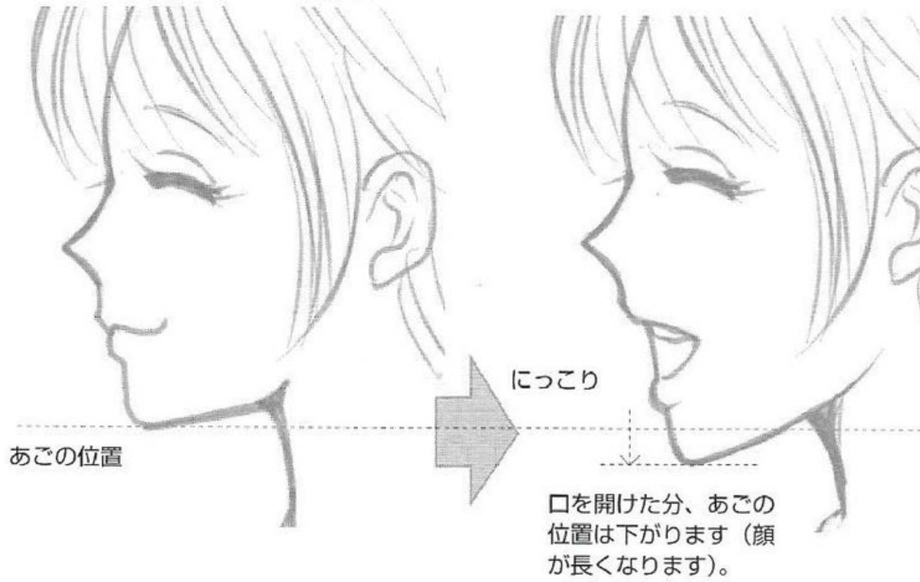
あごの可動部（顎関節／がくかんせつ）

首の可動部で上を向きます。

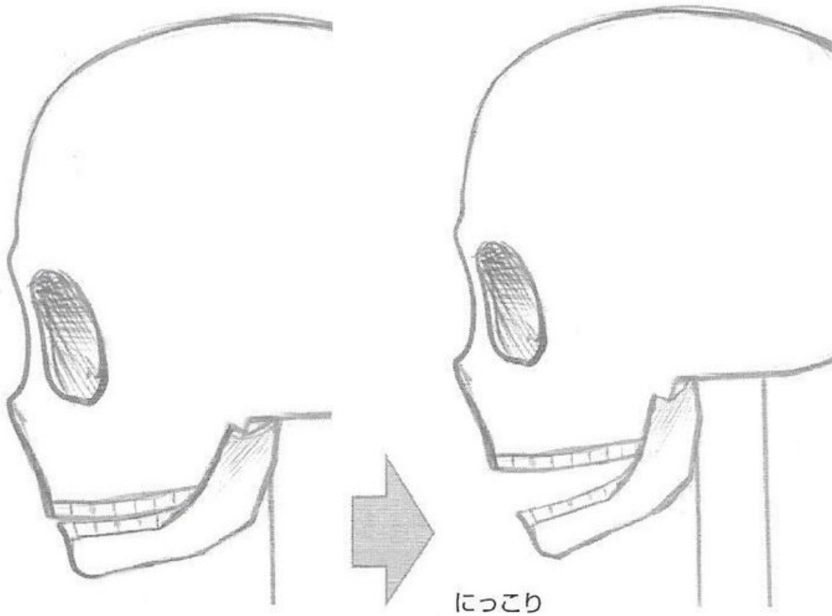


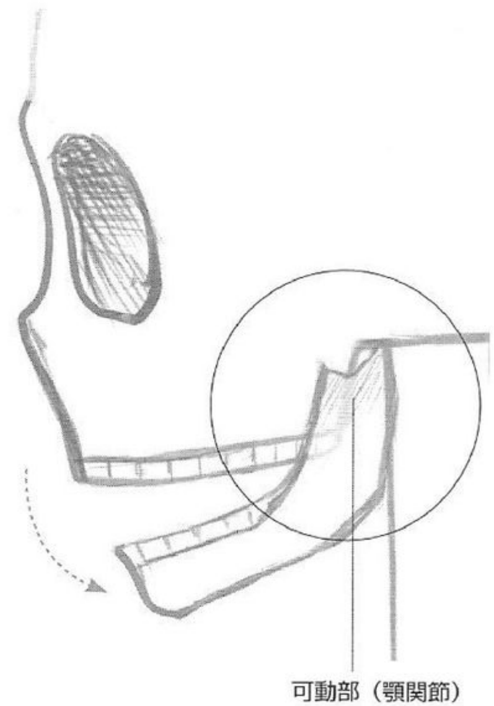
横向き

● リアルふうりんかくの場合









● キャラタイプの場合

デフォルメの強いキャラタイプの場合、口を開けても鼻から下のりんかくは同じまま、口を開けることが多いです。

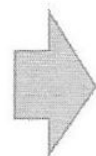




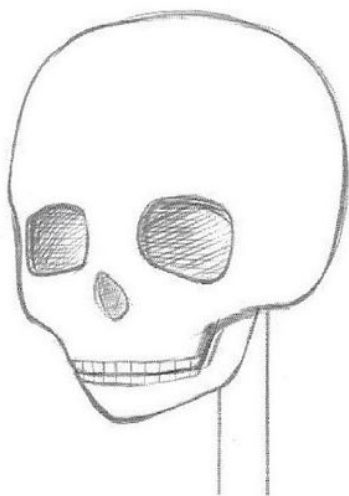
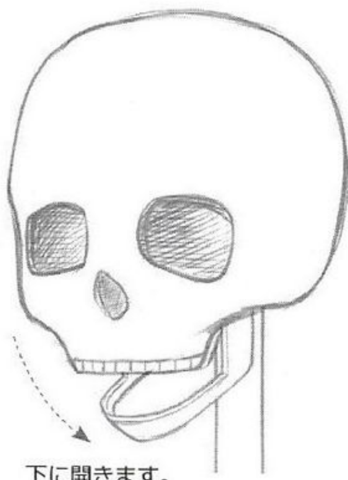




斜め向き


大笑い

下に開きます。



ガイコツ
透視図



顔のりんかくが変わらない場合、頭がい骨が変形・伸び縮みしています。

参考：デフォルメの強い「キャラ」の頭がい骨

キャラから頭がい骨をデザインした場合。前歯とアゴを見てみましょう。

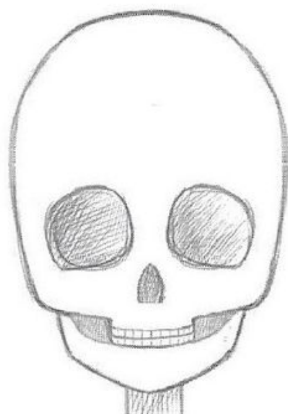
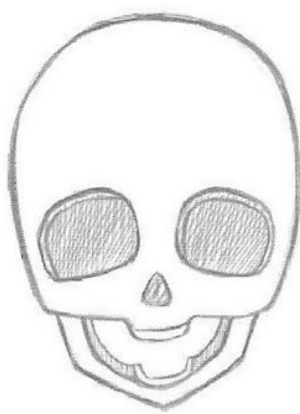



口を開ける



口を閉じる

普通にかわいい顔のキャラの頭がい骨を考えてみると、キャラのデザインや表現によっては下あごや歯の部分がとっても小さいことがあります。でも、マンガやアニメなどの作中でこのキャラが雷にあたったりゾンビ化すると、たいてい普通の頭がい骨が描かれます。
ここでは、見える歯から想定される頭がい骨を描いてみました。ほとんどリスのような前歯です。

参考：キャラ頭がい骨



リアルな人体の骨格にとらわれずに、可愛さ優先で描きましょう。



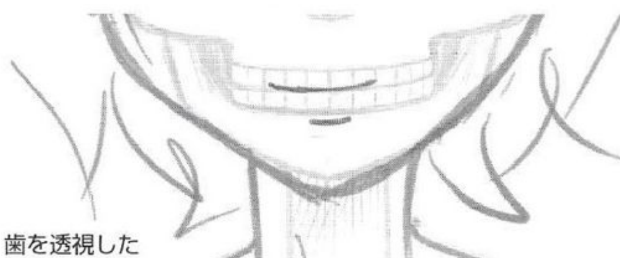
ガイコツ透視図

コラム

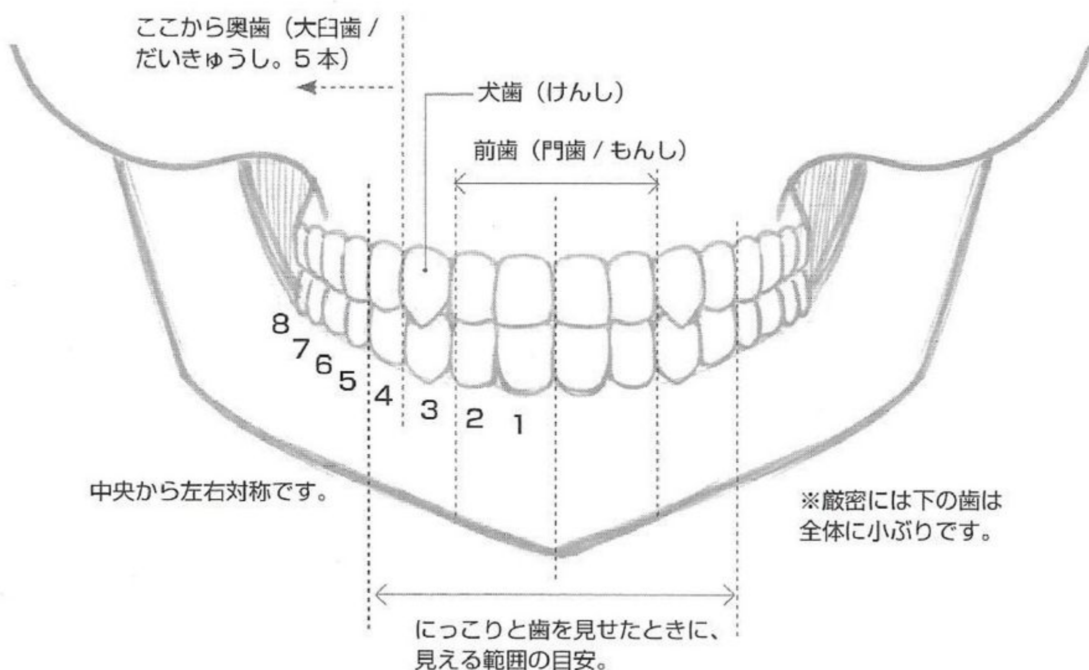
歯について



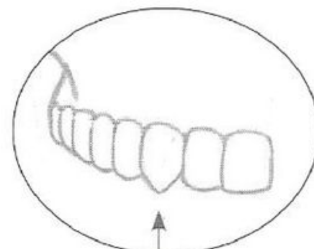
普通に閉じた口



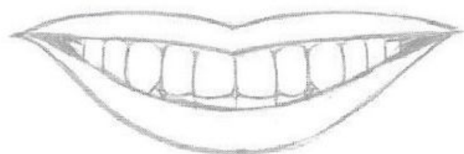
歯を透視した場合



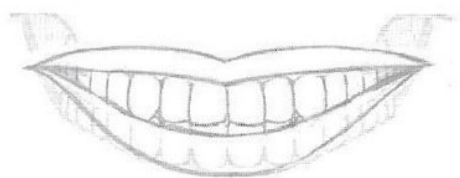
上半分だけにした場合。歯は8種類だけです。



犬歯だけ、キバ状に先が尖っています。

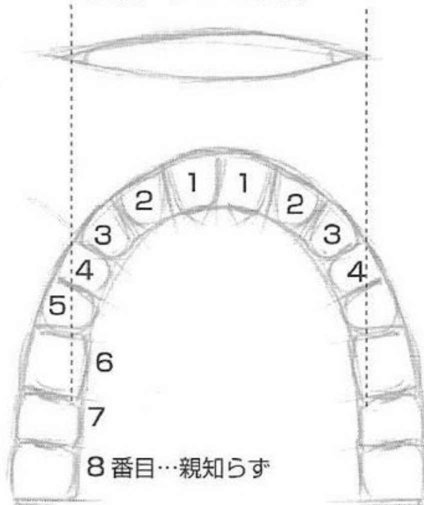


くちびると歯を描いた場合



下の歯は下唇に隠れています。

正面　にっこり口



上から見た上あご

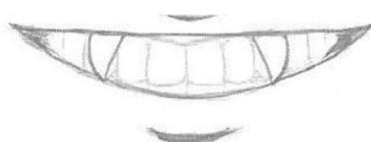


歯並みは上あごと下あごに沿った曲線をとらえて描きます。

歯の表現



歯とくちびるを省略した表現



犬歯を牙化した場合。犬歯の位置は意外と前歯に近いです。



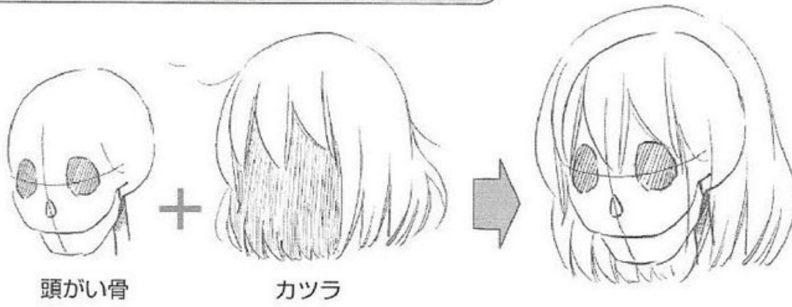
よくあるキバ表現。犬歯より外側気味に描くことが多いようです。

髪の毛の作画

キャラの個性を出したり、キャラを見分けられるように描き分ける上で、髪の毛の作画は重要です。頭部の丸さを基盤にした作画のいろいろを見てみましょう。

頭部と髪の毛の関係

髪の毛の作画は、頭部（頭がい骨）の丸みを基盤にします。



ガイコツにカツラをかぶせるイメージです。頭がい骨とカツラの間の距離で、髪の毛の質や量の違いが出ます。

● 髪の毛の量で頭の大きさが変わって見える

頭部のりんかくと、髪の毛のりんかくの距離が狭いです。

頭部のりんかくと、髪の毛のりんかくの距離が広いです。

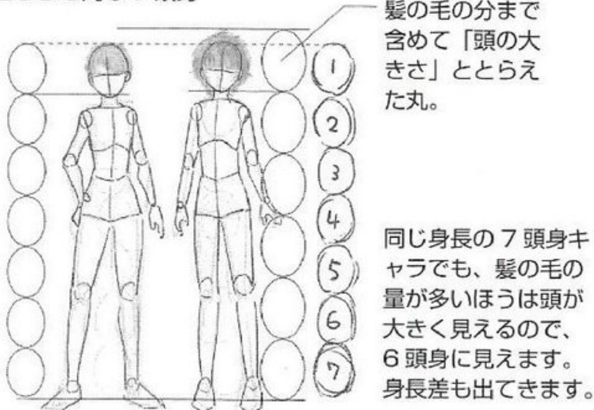
頭部はふたりとも同じ大きさです。

髪の毛の量が少ない
頭部全体は骨格の状態に近いサイズです。

髪の毛の量が多い
頭部全体が大きくなります。

髪の毛のボリュームマジック

どちらも同じ７頭身



同じ身長の７頭身キャラでも、髪の毛の量が多いほうは頭が大きく見えるので、６頭身に見えます。身長差も出てきます。

作画手順のポイント



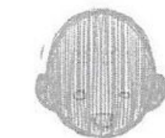
イメージを決めて、頭部のりんかくに沿ってアウトラインを描きます。

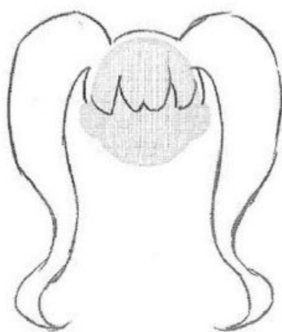
作画のポイント

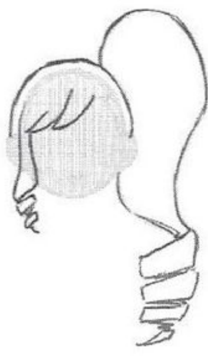
髪の毛はシルエットと曲線が重要です。

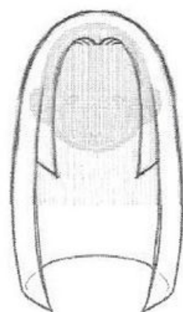
● 一目でわかるシルエット

ヘアスタイルを描くときは、まずシルエットを決めましょう。キャラの個性やイメージをはっきりさせます。


頭部の形。シルエットは丸いです。

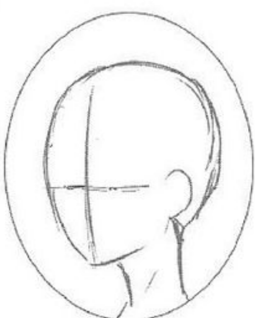

ツインテールタイプ

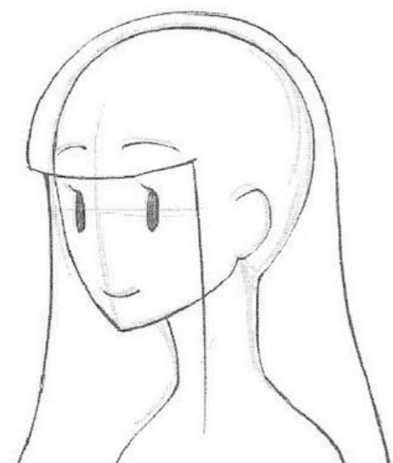

ポニーテールタイプ


お姫様ふうタイプ


ギザギザタイプ

● 髪の毛は曲線で描く

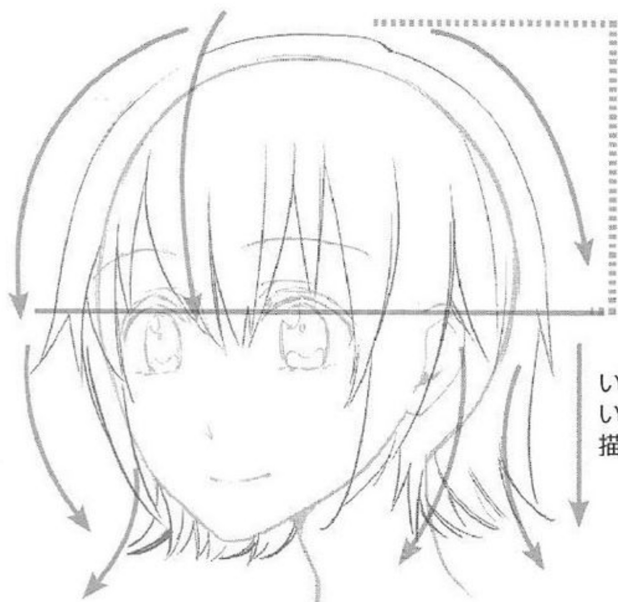

頭部のアタリ


シンプルなストレートヘアで、直線的ですがゆるやかな曲線を用います。

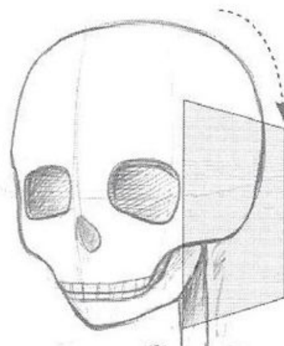

頭部が丸いショートヘア

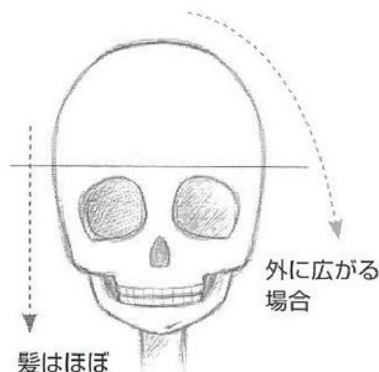

ハネッ毛のあるショートヘア

● 側頭部とつむじを意識しよう

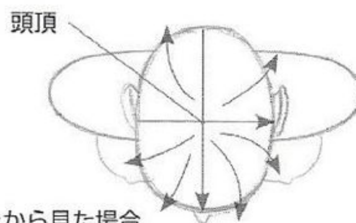

頭の丸さを反映するとよいエリア

いろんな長さやいろんな方向に描くエリア


側頭部は平面的です。



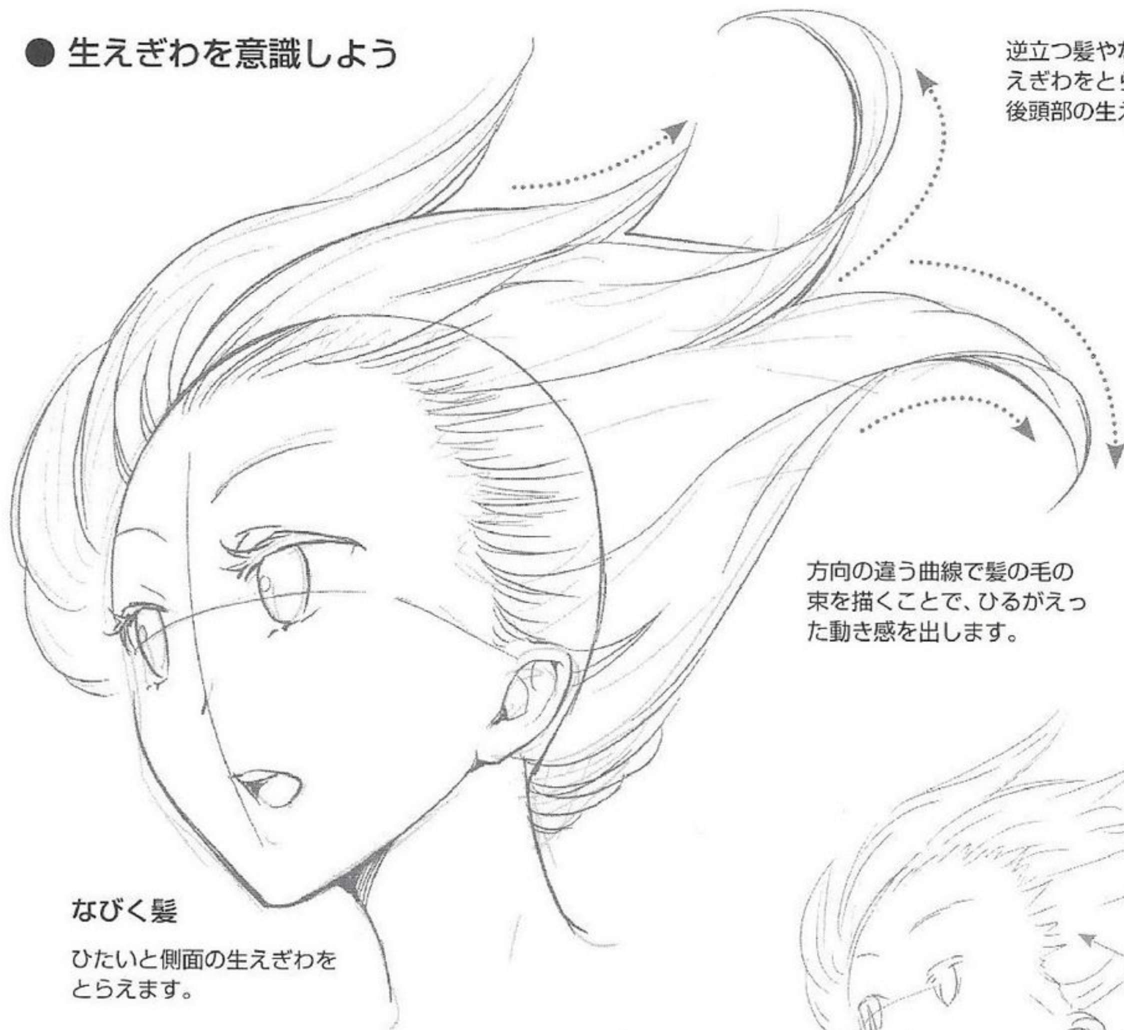
髪はほぼまっすぐ下ります。



通常は、頭頂部につむじ（髪の毛の流れの中心）があり、四方に髪の毛が流れるイメージで描きます。

● 生えぎわを意識しよう

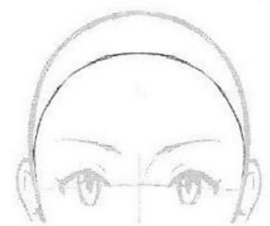
逆立つ髪やなびく髪、まとめ髪などでは髪の生えぎわをとらえて描きます。ひたい、耳まわり、後頭部の生えぎわを見てみましょう。



方向の違う曲線で髪の毛の束を描くことで、ひるがえった動き感を出します。

なびく髪

ひたいと側面の生えぎわをとらえます。





ひたいまわりの生えぎわ。半円状にとらえましょう。

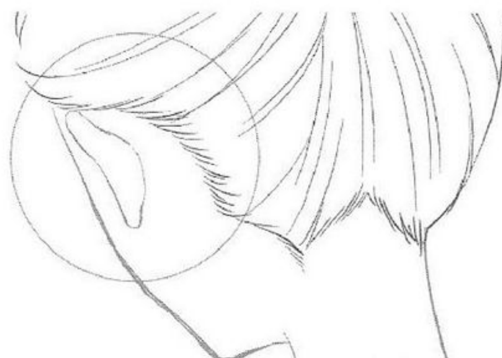


生えぎわの単純化表現。ギザギザ状でOKです。

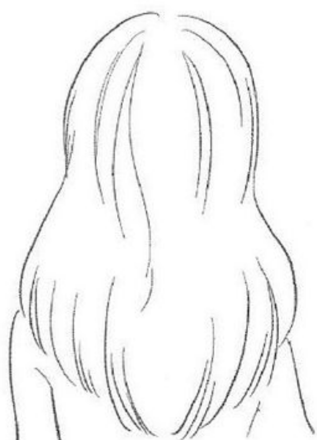


髪の毛が戻った場合（ばさばさ表現）

下からの風に吹き上げられる髪は、炎状のシルエットをイメージして描きます。



耳まわりと後頭部の生えぎわ。髪の毛は耳のつけねまわりをよけて生えています。

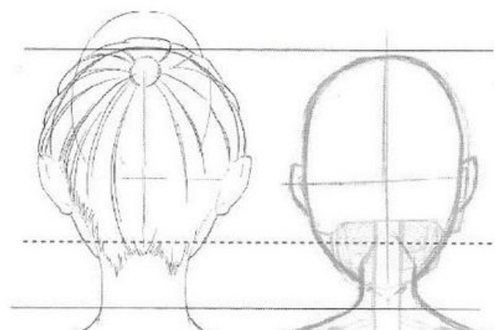




髪の毛が逆立つ前



逆立つ髪　耳まわりと後頭部の生えぎわをとらえます。



後頭部の生えぎわは首のつけ根あたりです。

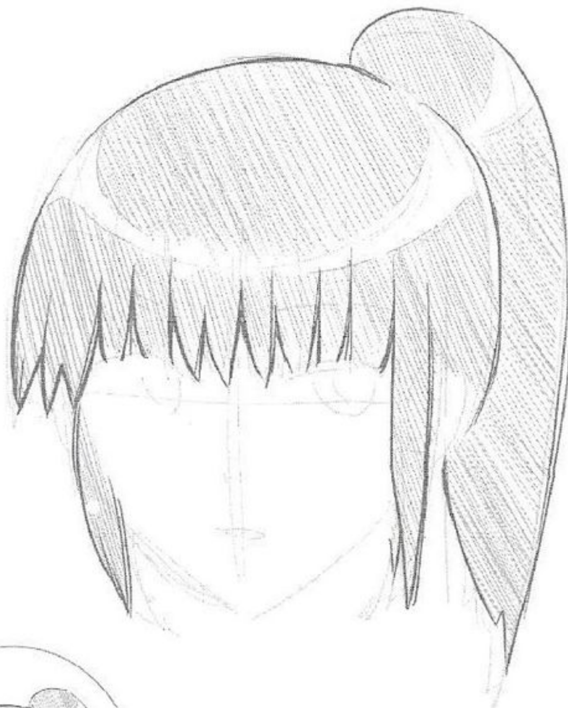
ヘアスタイルの作画

アウトラインは頭部の丸さに沿う曲線が基本です。ショートヘアやまとめ髪を主体に、いろいろな髪の毛の作画のコツをつかみましょう。

代表的な髪の毛表現

● デフォルメ・シンプルタイプ …アウトラインを描く髪







アウトラインタイプ
シルエットのりんかくを単純化して描きます。髪の毛のハネや大きな房など、ブロックを形にするイメージで描く手法です。



塗り＋天使の輪タイプ
アウトラインをとったあと単色で塗り、光のテカリ（天使の輪）を入れます。

白く、だ円状に入れます。





天使の輪
（エンジェルリング）

● リアルタイプ …髪の毛の流れや重なりを意識して描く髪







房を重ねるタイプ
流れごとに房状にとらえて描く手法です。重なり合う髪の毛の房をとらえましょう。下の房を描いてから、上にかぶせていきます。



線描タイプ
髪の毛を1本ずつ描くつもりでていねいに描きます。線と線をすべて均等の幅で描くのではなく、広くあいているところと、狭いところをつくりましょう。

代表的なまとめ髪

「頭部の丸さ」と束ねてつくる「房」の作画が基本になります。髪質や房のボリューム、留め具部分にリボンを使うなどで、さまざまなシルエット（デザイン）が演出できます。

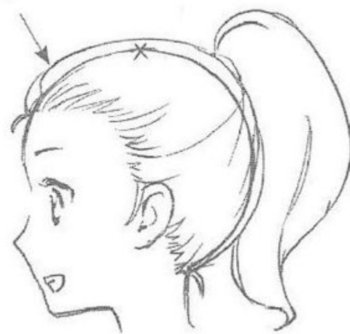
● ポニーテール

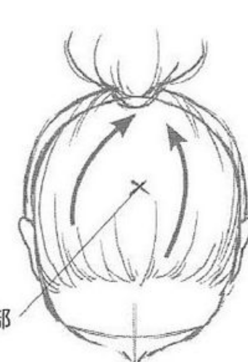
結び目を１つつくって、大きな髪の房（テール）を特徴にするヘアスタイルです。活発感や知的感、大人っぽさをアピールできます。

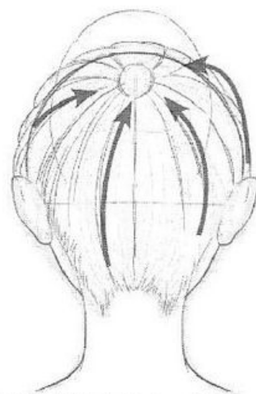


頭部（頭がい骨）に沿う感じです。ボリュームはあまり大きくしません。

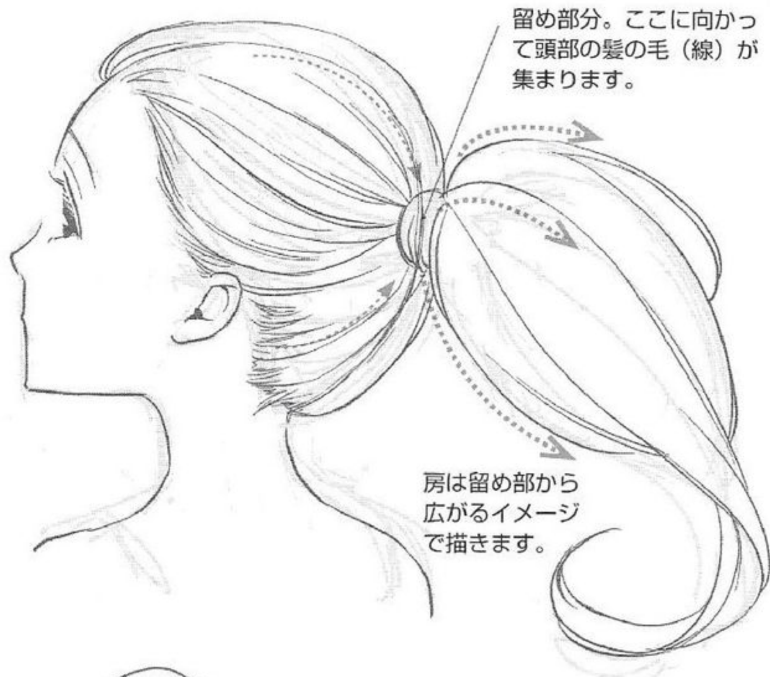








頭部の曲面を髪の毛の線で描き出すイメージで描きます。



房は留め部から広がるイメージで描きます。



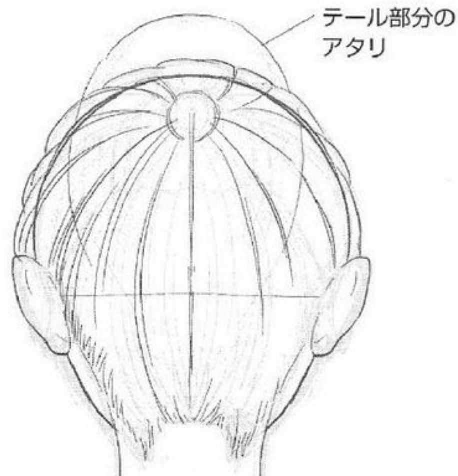
後頭部の曲面に沿った髪の毛の流れ



髪の毛の量（ボリューム）がたっぷりある場合。

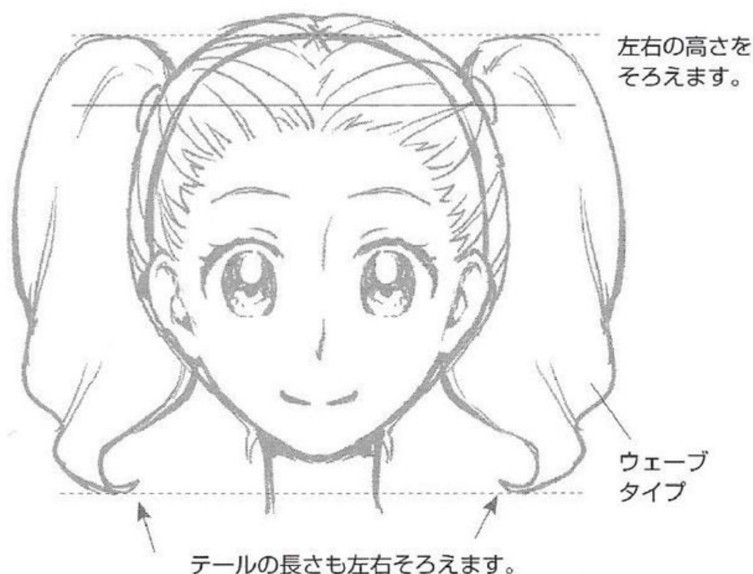


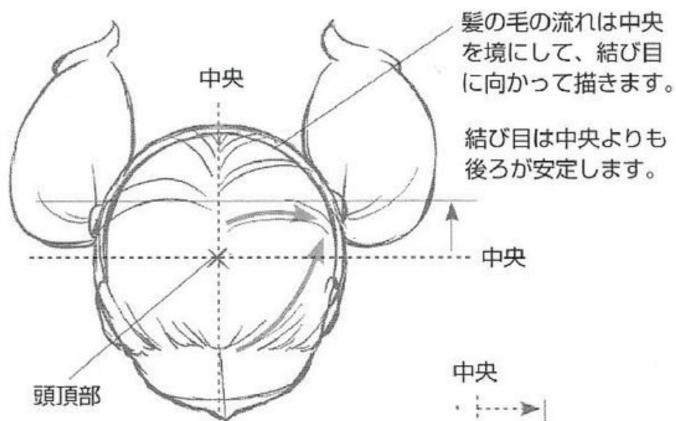
髪の毛の量が少ない場合。

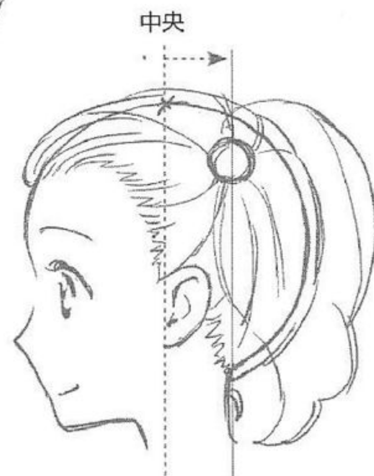


● ツインテール

結び目が２つ、房（テール）が２つになるのが特徴です。キャラ的には活発感や可愛らしさなどのアピール効果が大きいです。

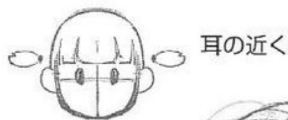


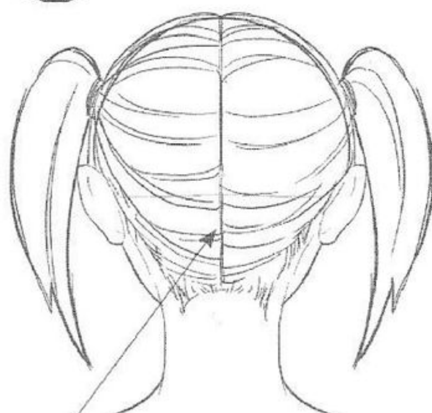




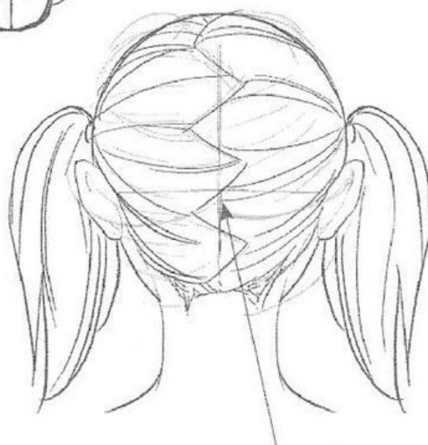
後ろ側の分け目と留め位置



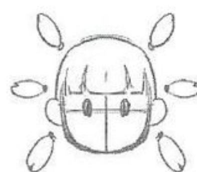




真ん中からキレイに分けるタイプ



ギザギザ状に分けるタイプ



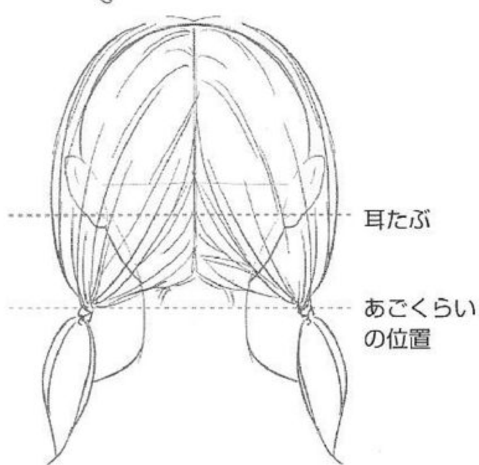
ウィッグ（つけ毛）などを使ってこんな感じにすることもokです。

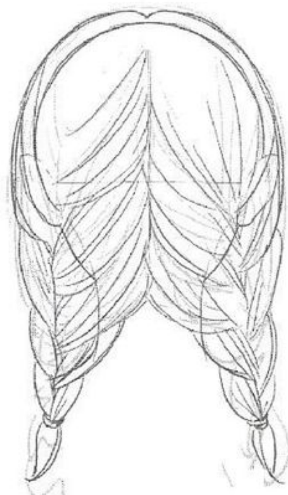


片側のみ…ポニーテールの変形



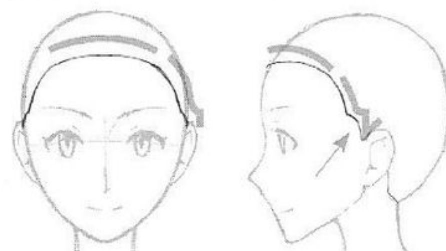
耳より下にすると、「おさげ」になります。



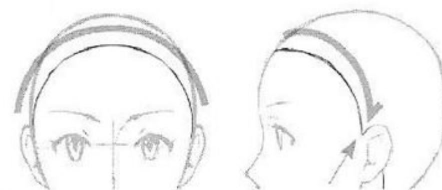


三つ編み（ゆる三つ編み）タイプ

代表的な生えぎわの形状



正面はゆるやかな曲線で、もみ上げあたりをギザ状にとらえるタイプ



ゆるやかな半円状にとらえて、もみ上げまわりもシンプルにとらえるタイプ

髪の毛の質（ウェーブ状、ストレートなど）、長さ、留める位置、留め具のアクセサリー（リボン大・小）など、組み合わせで多彩なイメージになります。

リアルふう表現とキャラふう表現

髪の毛の流れと密度をとらえましょう。

● 流す髪　テーマ・特徴…しなやかなラインでエレガントに

リアルふう

頭頂部、つむじまわりは。髪の毛のへそに当たるので、密度を高めて渦の中心っぽく描きます。

線を引かずに白く残し光を表現します。

線の有無でギザ状に見えるように描きます。

大きなブロックのアウトラインになるように描いて、流れを感じさせます。

キャラふう　大きな「流れのアウトライン」をとらえるイメージで描きます。

「天使の輪」で白くする部分をタッチで描くことで、「天使の輪」の効果を与えます（頭部の丸みを演出します）。



カゲを入れることで空間感が出て、髪のボリューム感と、ふんわりかかっている感じが出ます。

毛先の方は少し線を多めに描きます。たっぷりした髪の感じと存在感が生まれます。

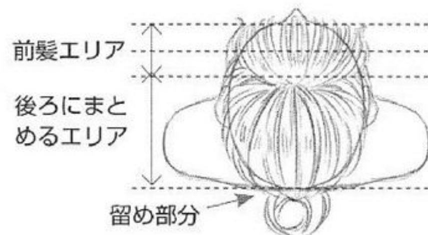
● まとめ髪　テーマ・特徴…少しゴージャスな雰囲気に

リアルふう



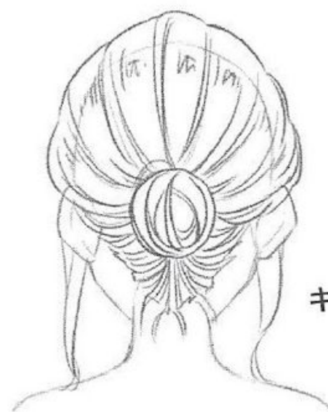
髪先をウェーブ状に。波線を用います。







リアルふう



キャラふう

キャラふう





線の密度…線と線の距離。密度を上げる…細かく、近づけて描くこと。

いろんな顔を描いてみよう

目と髪型に注目する作画

目の大きさや形の描き分けに、髪型の変化をつけましょう。

● 大きい目と小さい目

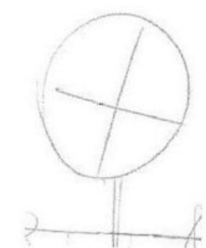


小さめの目 瞳も小さめです。



大きな目 瞳も大きめです。

描き分けポイント



アタリ、顔の傾きは同じです。





● 性格を反映する目

目（まぶた）のアウトラインや、瞳の色合い、瞳の大きさなどで違いを出します。



明るい目



不安がち、驚きの目



じと目

● 普通目、たれ目、つり目

代表的な目の形「3種の基本パターン」です。描き分けることで、髪型を同じにしてもキャラの雰囲気は変わります。



普通目キャラ

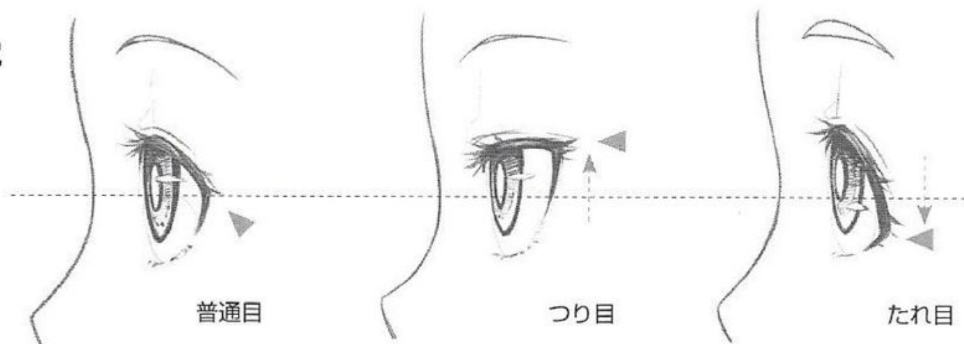


つり目キャラ



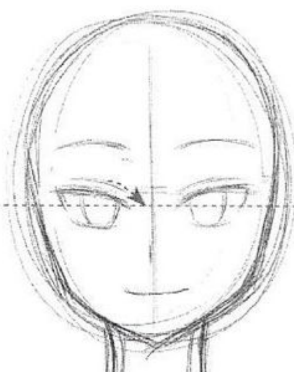
たれ目キャラ

描き分けのポイントは目尻
目尻の位置で描き分けます。

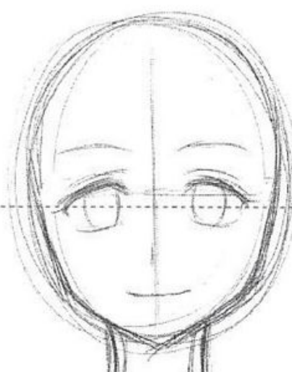




普通目



つり目は目もとを下げ気味にするのも有効です。



たれ目

顔のアタリで、十字線の横線を基準にします。目じりをとらえるための横線を描き加えて作画することもあります。

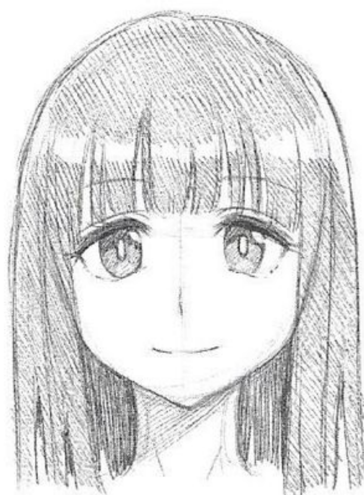
★ 目の印象を髪型に反映してみる



普通目…くせのない「まっすぐ」な印象になります。髪型はあまり凝らず、身だしなみ程度に整える感じの髪型です。



つり目…なんか気が強そう、外向的な印象になります。髪型も外向きイメージのツンツンヘアです。



たれ目…なんかおとなしそう、内向的な印象になります。眉毛を隠したおかっぱストレートヘアです。

性格を意識して描くキャラ

どんなキャラか、イメージをはっきりさせる意識で目や髪型を決めていきます。



髪の毛のボリュームをたっぷりとります。大きめの頭で、子どもっぽく親しみやすい雰囲気にします。



ぼんやりほんわかキャラ

穏やかな感じのポイント
…丸い頭のシルエット、たれ目、まとめ髪（三つ編み）



元気でマイペースなキャラ

自由感のポイント…髪の毛ばさばさ
元気さ…ひたいを大きく見せる
※ 口もとでひと癖感を演出



フカン気味でなで肩を強調。リラックス感、自由感を演出します。

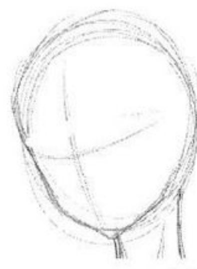


明るい元気キャラ

明るい元気のポイント
「活発感」です。大きく開けた目と口、髪の毛のハネ表現。瞳も目の光も大きく描いて明るさを強調します。



アオリ気味で首をちょっとかしげる、両肩を上げるポーズ演出で、明るいキャラ性を伝えます。



斜め向きうつむき気味…目の入れ方で意志や動き感など、目の演技を演出しやすいです。



強気な個性派キャラ

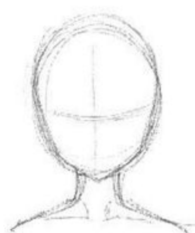
強気・元気・活発・個性のポイント…つり目、とがった房で派手に見えるポニテ（ポニーテール）、前髪、顔の脇の髪の毛もワイルドな印象を与えます。



けだるい年上キャラ

けだるさ…長いまつ毛、伏せ目、小さめの口、目にかかる髪の毛はしなやかで細く、繊細なイメージ。まとめ髪も少しほつれ気味、どことなくだらしない雰囲気にして「余裕」を演出します。





正面向き、うつむき気味…目線を上げることで、三白眼風の目ヂカラを演出しやすいです。

静かでミステリアスなキャラ

ミステリアス…瞳の中に明るい光を入れないことで、不思議なニュアンスを与えます。ストレートのロングヘアはそれだけでミステリアスな効果がありますが、はねっ毛を加えることで「ただ静かじゃない」という自己主張を与えます。また、顔の中央、眉間にかかる前髪も、キャラのクセの強さを演出します。



前向きメガネっ娘

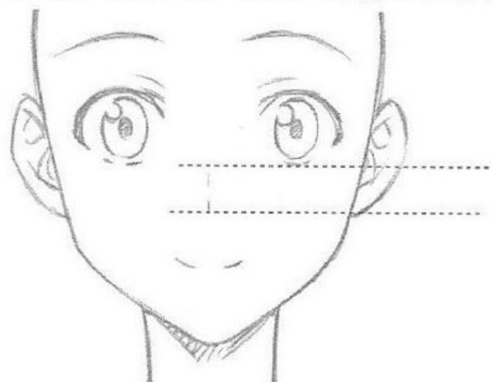
左右対でそろえたヘアスタイルはまじめ感を、大きなひたいは外向性や前向きの意志を反映します。目にちょっとかかる前髪はクセの強さを感じさせ、同時にキャラの個性を強めます。

バランスに注目する作画

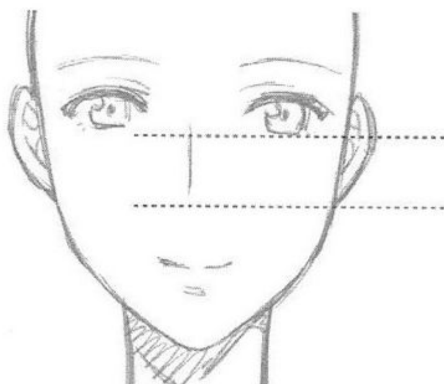
「下まぶたの位置」と「口の位置」の距離が違うキャラを描きます。大人と子どもの描き分けに用いられますが、「同年齢に見えない同級生」などにも用います。

バランスの描き分け 1

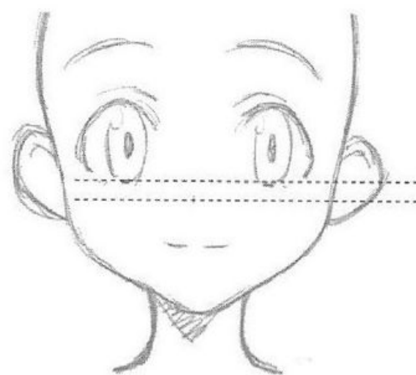
● 目と鼻の形とサイズ、距離に注目



基本キャラ。鼻スジをあまり強調しません。



年上・お姉さまふうキャラ。目は小さめで、基本キャラの半分くらい。鼻スジや鼻の形を描くと大人っぽいキャラになります。

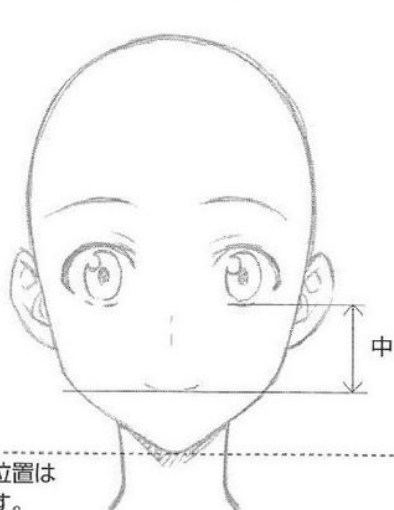


子ども、妹ふうキャラ。目は大人ふうキャラの3倍くらい大きくします。鼻はほとんど「点」です。

バランスの描き分け 2

● 下まぶたと口の距離に注目

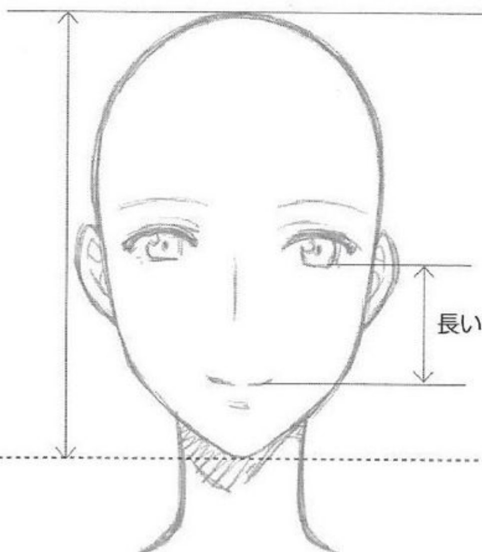
どのタイプも、耳は目の高さに合わせて描きます。



あごの位置は共通です。

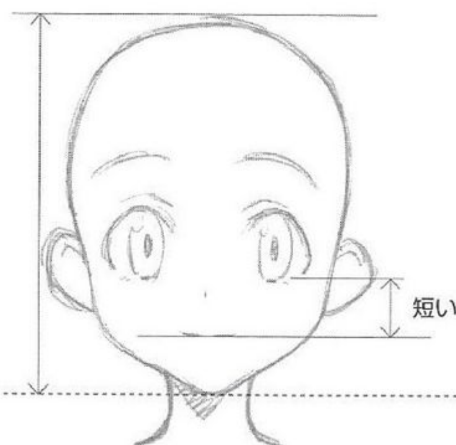
基本のキャラ

※鼻の下から口までの距離があり、口からアゴの距離も控えめです。



大人・お姉さまキャラ

目と口の距離を長くとります。また、肩幅を顔のサイズに合わせて描くことを想定して首の太さや長さを描きます。

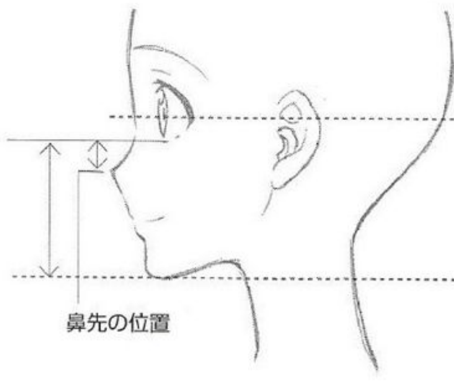


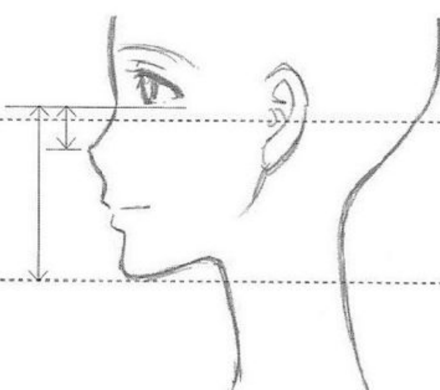
子ども・妹キャラ

目と口の距離を短くします。

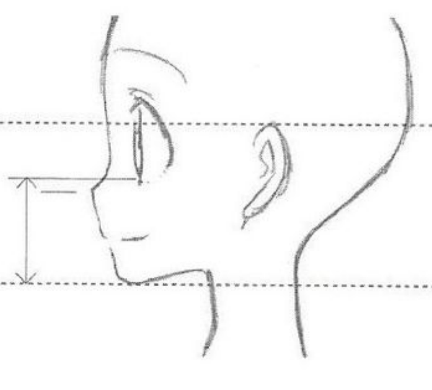
バランスの描き分け 3

● 下まぶたと鼻先の距離に注目





大人キャラは目の下から鼻先までの距離も、あごまでの距離も長く、面長を意識します。



子どもキャラは目のすぐ下に鼻先があります。また、あごまでの距離も短く描きましょう。



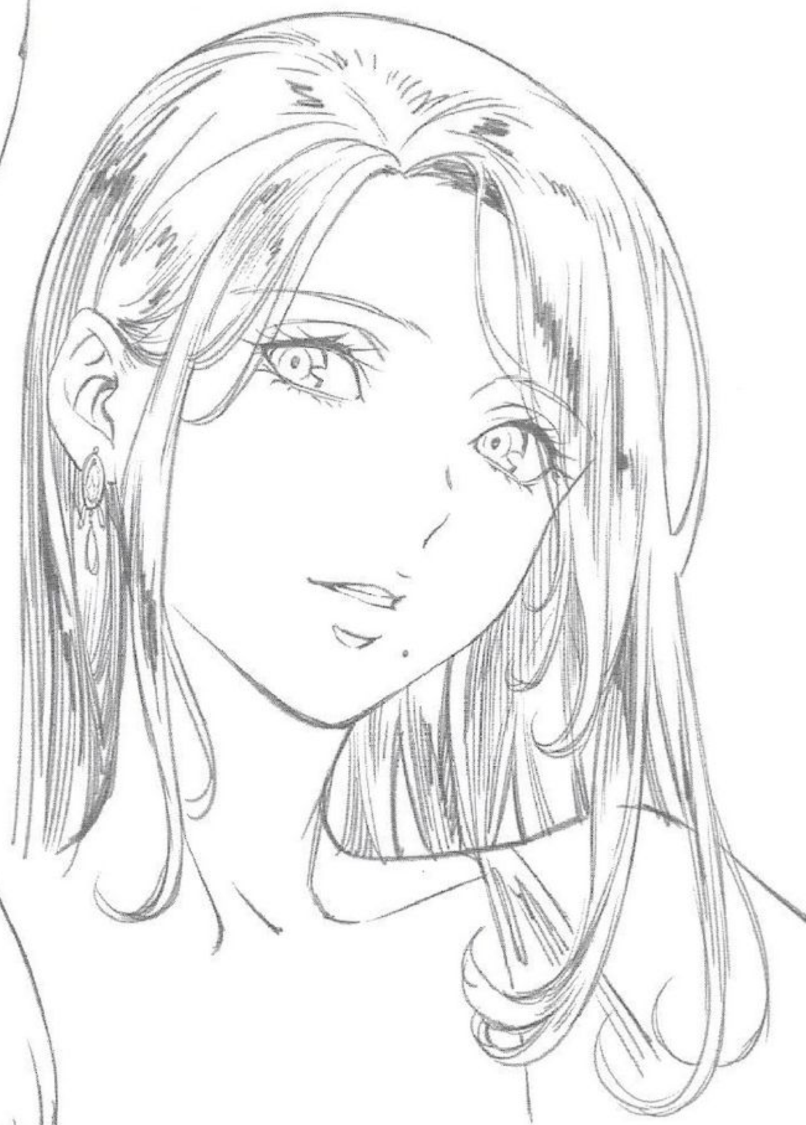


目の下まぶたと鼻の距離の違い。キャラごとに目と鼻の距離を決めておきましょう。口を開けた顔や斜め向きの場合、鼻の位置が決め手になります。

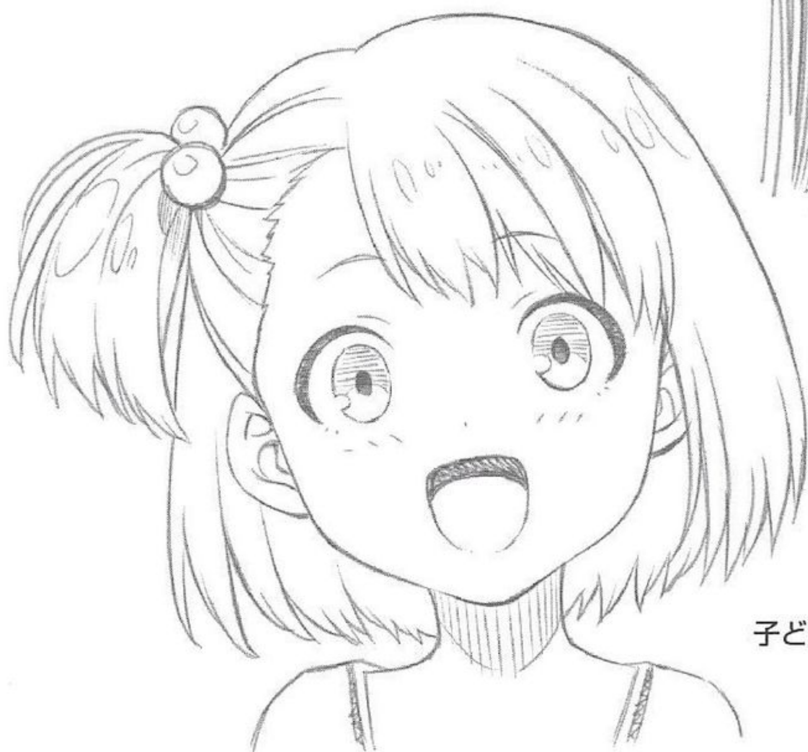




基本のキャラ



大人・姉キャラ



子ども・妹キャラなど

コラム

キャラデザワンポイント

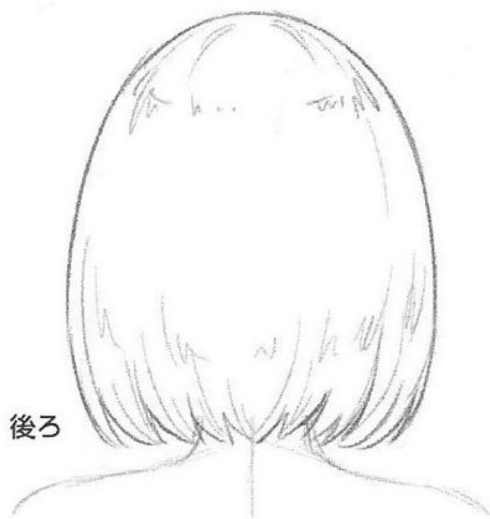
ヘアスタイルの4面図を描こう

同じキャラを描く必要があるときは、何点か違う向きの顔を描きます。通常、3面図は「正面・横・後ろ」ですが、キャラの場合は「正面、横、斜め」を基準として、真後ろからのものを加えて4点描いておきます。


正面

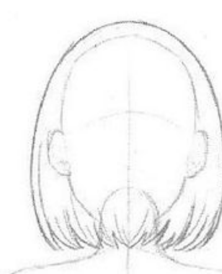

斜め


横


後ろ





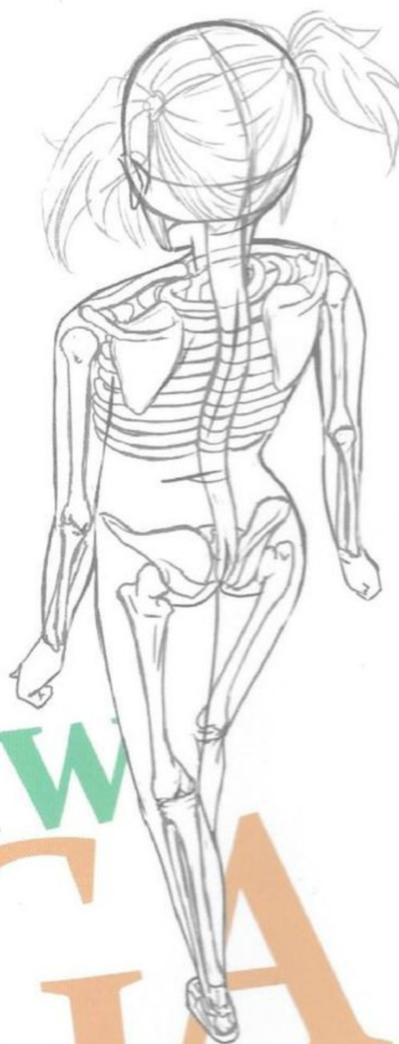


髪の毛の分け目、流れ、頭がい骨からの距離（ボリューム）がなるべく同じになるように気をつけましょう。


9784798618524


1922371019001

ISBN978-4-7986-1852-4
C2371 ¥1900E
定価：本体1,900円 ＋税



How To Draw
MANGA